23 АВГУСТ 2002

Цена с диск: 4 лв.; без диск: 2.90 лв.

Пръв поглед: Freelancer

Tomb Raider: The Angel of Darkness



PC CLUB

www.pcclub-bg.com

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

- Crazy Taxi
- Grand Prix 4
- Delta Force Task Force Dagger
- Tom & Jerry Fist of Furry
- Age of Wonders 2

Neverwinter Nights

2 големи плаката



WarCraft III



Когато Blizzard говорят, смъртните мълчат

стр. 18

Crazy Taxi



Жълта кола с жълта книжка се кара

стр. 46

Age of Wonders II



Убиецът на Heroes IV

стр.24

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов, А. Попов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава „PC Club" ООД

Геймърска летаргия

Можем ли да играем, без да играем?

Преди десет години съучениците на Пешо Дискетата му се подиграваха: "Ей, Дискета, още ли играеш на тия тъпи компютри със сбърканите си приятелчета?". Днес същите тези хора постоянно киснат в компютърните клубове и този път се подиграват на "невежите", които не знаят какво значи думичката "multiplayer", примерно.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

В миналото изразите "масов геймър" и "гейм-индустрия" не съществуваха в речника ни. Игрите бяха достояние само на малка група странни, изчанчени интелектуално типове.

Днес за "геймъри" са се обявили огромно количество хора – хора, които скучаят, които нямат ясен светоглед и просто се носят по течението. Самите игри пък стават еднотипни, прости и "смилаеми", за да не затормозят ума на купувача. Нищо чудно, че жанровете, в чиято основа са загадките (куест, екшън-приключение, екшън-логика), загиват. Защо?

Защото истински интересните игри дават много на играча, но и изискват много от него. И това, което на малцинството изглежда като предизвикателство, като планина за катерене, за мнозинството е нещо дразнещо, досадно и изнервящо. Днес хората предпочитат да са на върха, а не да се движат към него. Но не, не оставайте с впечатлението, че масовият геймър не иска препятствия по пътя си. Той иска трудности – такива, през които да минава като нож през масло.

Масовият играч като цяло не умее да разглежда, да открива, да измисля. Съзерцанието, търпението са му чужди. Той ще предпочете бързо да напредне през играта, за да стигне следващото ниво или cut-сцена. Всички дребни, скрити неща, малки тайни и изненади ще са изгубени за него. Той ще изпусне всичко, което не е очевидно и сложено директно на пътя му. Разклонените и комплексни нива също го отблъскват. Нищо чудно, че основният недостатък на first person-ите и third person-ите днес е праволинейността на нивата им, но как иначе ще се играят те от повече хора?



Abe пародираше консуматорското общество, но Munch's Oddysee реши да се прави на комерсиална игра и излезе само за Xbox – а по-голямата част от Xbox играчите, разбира се, не я оцениха.



Екшън-приключението Outcast се опита да угоди на всеобщия вкус и въпреки това не стана хит. Очакваме Outcast 2, където ще се наблегне повече на екшъна. Защо ли?

Геймърът днес не иска да играе играта. Той иска

играта да играе него

Затова геймплеят е фокусиран около думичката "повече". Консуматорът-играч желае ПОВЕЧЕ полигони, ПОВЕЧЕ експлозии, повече власт, повече предмети, повече трупове, повече рай... Днес игрите са натъпкани със зрелища, които само допреди десетина години биха били немислими; но тези зрелища пораждат безразличие. Това е така, защото човекът, гледащ зрелището, е изпълнен с вътрешна пустота. Зрелището трябва да прави всичко, а той – нищо.

Проблемът на масовия играч днес е: "Ако не правя нищо, ще ми е скучно, ако правя нещо, ще ме мързи да влагам усилия в него. А сега де? Как да правя нещо, без да правя нищо?! Как да бъда зает, без да бъда зает? Как да живея, без да живея?".

Разработчиците на игри съумяха да отговорят на тези въпроси. Те създадоха балансиран, лек и неангажиращ, вманиачаващ механизъм, който гарантира дълго и безметежно разцъкване по екрана.

Преди малко споменах, че масовият геймър не иска да се изживява като алпинист. И все пак, той е принуден да го прави, защото в противен случай скуката му наистина ще бъде съкрушителна.

Затова игрите се превръщат в дразнител, подобен на сапунените опери: Ау, какво ли ще се случи в следващия епизод? Дали Хосе Игнасио ще оживее?

Дали най-накрая Есмералда ще се ожени?

Преведено на игрален език, това значи: кога ли най-накрая ще намеря оня супер-як артефакт или онзи ъпгрейд? Кога най-сетне ще си напомпам героя до 20-то ниво? Същественото и при двата примера е, че важното тук не е самата игра или самата случка. Фокусът е върху стимула и когато най-накрая той бъде получен – върху следващия стимул.



Искрено се надявам следващият Tomb Raider да е поне толкова добър, колкото беше Project Eden. Желанието на Core да се съобрази с масовия играч обаче е като револвер, опрян в слепоочието на Лара.



Когато гатанките загинат, ще загинат и хората.

Фокусът е върху краткия екстаз от получаването на нещо, а не върху самото действие.

Ако продължим с телевизионната аналогия, много хора предпочитат просто да се отпуснат пред монитора по същия начин, по който човек включва телевизора и започва щрака с дистанционното. Тъй като игрите за тях са само един разпускащ начин да убият няколко часа, те не са ценители. (В крайна сметка има още толкова други видове дрога, която да запълва духовната пустота и скука, като човърка дребни емоцийки.)

Съвременният човек като цяло предпочита да върши няколко неща едновременно, само и само да не се концентрира истински в едно от тях. Затова са на почит и игри, които едната ръка играе, а другата загребва пуканки, очите гледат, а устата дъвче дъвка. Все пак, ако наистина се концентрираш в нещо, то може да те завладее, може да те накара да се замислиш, да излезеш от уютната си къщичка и да те отведе на непознато място, с което си неспособен да се справиш...

В жанра на стратегиите и екшъните мога да изброя няколко заглавия, които имаха потенциала да се откроят от посредствената сивота. Но страхът, че повечето играчи предпочитат да не се съсредоточат в историята и геймплея, а само да се плъзгат по повърхността им, е вкочанил приживе добрите идеи. Все пак интересното е и опасно, то може силно да нарани и да шокира крехката психика на потребителя...

Малко дрога?

Някои хора мислят, че игрите са виртуален свят, в който човек бяга от себе си и от живота си. Те, разбира се, могат да бъдат и това. Но за мен игрите не са някакъв наркомански виртуален сън, в който да се отпусна, а фантазия, която ме кара да бъда буден. Те не са начин човек да си губи времето, а да го печели. Гледам на играта като на предизвикателство, хоби, в което човек използва своето умение да фантазира, да преодолява трудности.

За много хора играта е като нещо, което грабват от хладилника, без да се интересуват особено от това какво е то – важното е

"кльопачка да става"

Те са като бройкаджията, който е бил с много жени, без да успее да опознае истински дори една.

Това е един от основните закони на консуматорското общество. На хората, които не знаят как да живеят интересно, им остава измамното удоволствие да купуват неща – неща, от които очакват да получат... "щастие". Самата покупка е един своеобразен потребителски оргазъм. Той обаче е твърде кратък. И те захвърлят бързо остарялата вещ, и пак отиват на пазар, за да си купят нова, с надеждата, че поне този път тя ще им даде рая.

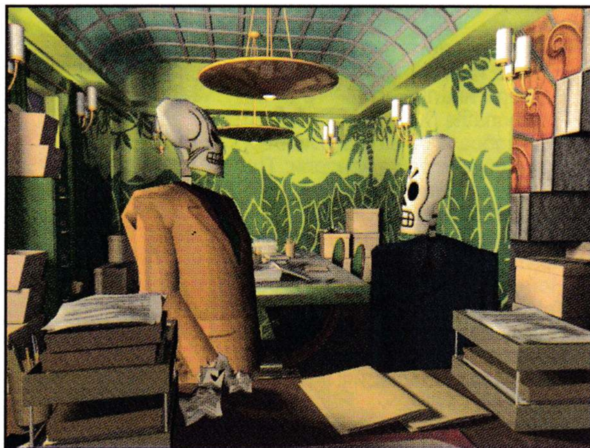
Малцина разбират, че раят е робство и смърт. Че за да бъде пълноценен животът им, трябва да умеят да откриват интересното около себе си, а не да гледат на света като на нещо, което трябва да бъде погълнато.

Онези, които се отнасят консуматорски към игрите, никога няма да заситят ямата на алчността си, никога няма да излязат от пустинята на своята скука. Интересувам се от игри повече от 15 години, а виждам как някои хора, купили си компютър преди две години, вече съжаляват за това.

Те така и не успяха да разберат, че играчът трябва да се вглъби в играта, да положи усилие да я овладее и да преодолее някои трудности, за бъде пълноценно изживяването. Не разбраха, че апетитът идва с яденето. Ако някое заглавие изискваше прекалено много от тях, те го захвърляха и заявяваха: "Тази игра е скапана! Я дай някоя друга насам".

Приключенският жанр трябва да реши един важен проблем, ако иска да се измъкне от агонията си. Той трябва да не отблъсква играча и едновременно с това да го въведе в своя свят и да го научи да мисли творчески.

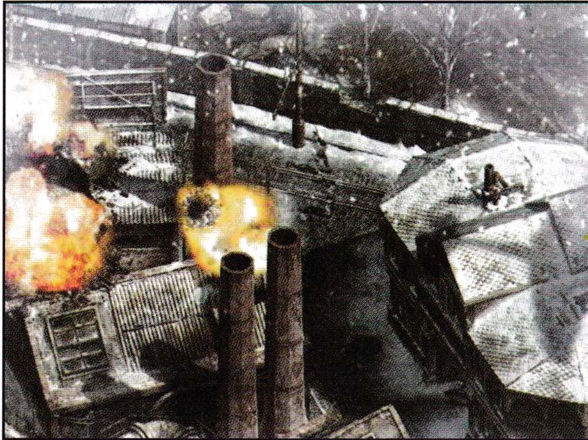
Каквото и да се случи, не вярвам, че оригиналните, странни игри ще загинат. Не мисля и че приключенските игри ще умрат. Все пак, когато загадките и въпросите изчезнат, ще изчезнат и хората.



Хей, Мани, замислял ли си се, че освен, че сме мъртви, сме и герои от куест? Колко метафорично...

PC CLUB EXPRESS

Commandos 3



Eidos обявиха, че Commandos 3 вече е в процес на разработка. Това е продължението на хитовата поредица Commandos, в която поемате управлението на добре обучени командоси и чрез тях трябва да изпълнявате опасни мисии по време на Втората световна война. Според предварителната информация играта най-вероятно ще се появи догодина лято. Този път третата част ще предлага още по-добра графика, по-голямо разнообразие от вражески единици, повече предмети за екипировка на командосите и още много други приятни нововъведения.

Наградите от тазгодишното E3

Вече станаха известни и наградените игри от тазгодишното E3.

Ето и част от по-интересните печеливши:

Най-забележителна игра на изложението: Doom 3
Най-оригинална игра: Psychonauts (Xbox)
Най-добра игра за PCl: Doom 3
Най-добра игра за конзоли: The Legend of Zelda
Най-добър екшън: Doom 3
Най-добро екшън-приключение: Splinter Cell
Най-добра биткаджийска играl: Tekken 4
Най-добра ролева игра: Neverwinter Nights
Най-добра симулация: The Sims Online
Най-добра спортна игра: NFL 2K3
Най-добра стратегия: Command and Conquer: Generals
Най-добър звук: Doom 3

Продължава записването за квалификациите за Световните Кибер Игри 2002

Организаторите на Световните Кибер Игри за България "Ай Ует" обявиха, че започна записването за квалификациите за Вторите Световни Кибер Игри, които ще се провеждат в Сеул през ноември. Геймърите от цял свят ще премерят сили в следните дисциплини: Counter-Strike, FIFA 2002, Age of Empires 2, StarCraft, Unreal Tournament и Quake 3. За квалификационните турнири за излъчване на български национален отбор можете да се запишете до края на юли на тел. 981 69 69 или през Интернет на адрес http://wcg.headoff.com. Самите турнири по шестте официални дисциплини ще са през август.

Counter-Strike: Condition Zero отложена

Тъжна новина за феновете на Counter-Strike. Според последните съобщения играта е отложена за късната есен. Според колегите от Computer & Videogames Condition Zero ще се появи чак за Коледа.

Нова космическа стратегия



Shrapnel Games са готови с новата си космическа стратегия Space Horse, която е нова версия на класиката M.U.L.E. В играта можете да се пробвате да си направите галактическа икономическа империя.

Soldier of Fortune 3?

Raven Software в момента сериозно обмислят да направят трета част на хитовата поредица Soldier of Fortune. Според Kenn Hoekstra фирмата в момента събира идеи за проекта като решението за новата игра е почти взето след превъзходните продажби на SOF2 и Jedi Knight 2.

Falcon 4: Superpack 3

Докато G2 Interactive усилено работят по петата част на Falcon, се появи безплатно допълнение за четвъртото издание на популярния симулатор. Superpack 3 включва нова графика, нови физически модели, а също така и интерфейса на играта. Самия patch можете да намерите на следния адрес: http://f4ut.frugalsworld.com/

Първи MOD-ове за GTA3

Появиха се вече и първите MOD-ове за суперхита GTA3. За момента става дума предимно за skin-ове и радиа, но скоро се очакват и истински нови мисии. Екстрите за GTA3 можете да намерите на следния адрес в Интернет: http://www.gta3mods.de/.

Нарастват щетите от софтуерните пирати

Business Software Alliance (BSA) публикува статистиките за щетите от софтуерната пиратерия през 2001 г. Според тях само в Европа фирмите са загубили общо 762 мил. Евро в сравнение с 649 мил. през 2000 г. Най-голямо е пиратството в Германия, следвана от Франция.

И AudioGalaxy последва Napster

RIAA (Recording Industry Association of America) и NMPA (National Music Publishers' Association) извънсъдебно успяха да прекратят работата на най-добрата услуга за размяна на музика – AudioGalaxy.com... Както при Napster, така и сега, при AudioGalaxy, се обсъждат варианти за заплащане на изтеглената музика от потребителите, но това все още не е уточнено.

Иде нов Battle Realms



UbiSoft обявиха, че усилено работят по нова игра от света на Battle Realms. Тя ще се нарича Winter of the Wolf и ще разказва предисторията на хитовата 3D-стратегия, която покори сърцата на геймърите в края на миналата година. Действието се развива 7 години преди това на първия Battle Realms и от соловата кампания ще научите как кланът Wolf е попаднал под владичеството на клана Lotus. Winter of the Wolf се очаква още тази есен.

Иде пети Settlers

UbiSoft и BlueByte съобщиха, че се работи върху пето издание на хитовата поредица The Settlers. Най-голямото нововъведение ще е преминаването към 3D-графика. Засега няма повече подробности около геймплея и датата на излизане.

Arx Fatalis е златна

Явно този месец ще е суперхитов. След WarCraft III и Neverwinter Nights и RPG-то Arx Fatalis стана "златно", което означава, че до седмица-две играта ще е на пазара.

Call of Cthulhu остана без разпространител

Компанията, разработваща хорърa Call of Cthulhu – Headfirst, е прекратила договора си със досегашния разпространител – Ravensburger и спешно търси нов, заради неспазване на условията по договора. Засега разработката на играта върви по план и тя ще излезе в началото на следващата година. Междувременно за другата предстояща игра на Headfirst – уестърн-ролевата Deadlands – като че ли разпространител е намерен, но засега поради неуточняване на някои подробности името все още се пази в тайна.

Blizzard търсят нови служители

В момента Blizzard са обявили няколко конкурса за нови служители на фирмата. За целта има дори направен специален сайт. Предвид, че WarCraft III вече е готова, а единственият официално потвърден проект е World of WarCraft, явно става дума за кадри, които ще работят по следващата игра на фирмата. Остава само да видим дали това ще е дългоочакваният StarCraft 2 или нещо съвсем ново.

LucasArts на 20 години

Легендарната компания LucasArts преди дни празнува своя 20-и рожден ден. По този случай бе пуснат и специален сайт на адрес http://www.lucasarts.com/20th/, на който можете да научите любопитни подробности за историята на фирмата и нейните най-големи хитове.

Игра по Men in Black II

На сайта на Mercedes се появи flash игричка по задаващия се кинохит Men in Black II. Самата игра за момента предлага само тренировъчни мисии, но от 1.7. ще има и истински нива за феновете на филма. Играта можете да намерите на адрес http://www.mercedes-benz.com/mib2/.

LARA CROFT TOMB RAIDER™ the angel of darkness

■ Eidos Interactive/ Core Design ■ www.tombraider.com ■ екшън-приключение ■ TRD: Q4 2002

Каквото и да си говорим за предишните успехи на Tomb Raider, колкото и да повтаряме, че с 30 милиона продадени копия това е най-успешният франчайз в историята на игрите и че виртуалната героиня е икона на поп-културата, едва ли вече има някой, който да не повярва, че Лара Крофт наистина е мъртва. С Tomb Raider: Angel of Darkness Eidos ще се опитат да ни убедят в противното, ще се опитат да възкресят нещо умряло и да му вдъхнат нов живот. Дали некроманските им опити ще се увенчаят с успех, дали Лара ще бъде толкова красива колкото преди или ще ни се яви като "гримирана мумия", като бездарно върнат към живот труп, предстои да видим скоро.



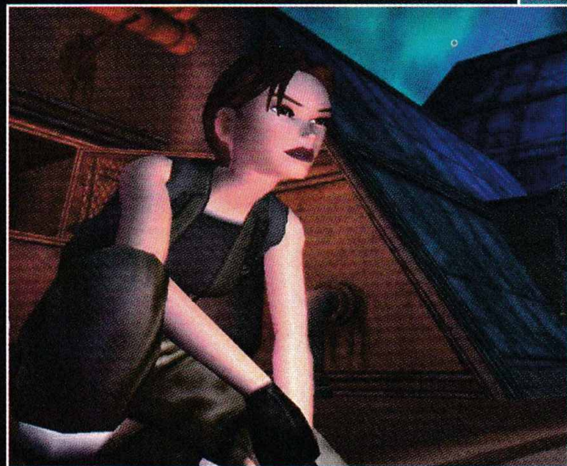


Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Откровено казано, многобройните Интернет-превюта и предварителната информация, която прегледах, не успяха да ми дадат никаква конкретна представа как по дяволите ще изглежда играта: имах чувството, че навсякъде чета стандартния crap, пълен bullshit, който нормално съпътства излизането на всяка TR-игра и се концентрира основно върху това колко повече полигона имала Лара и как гърдите ѝ вече се поклащали. Стига простотии! За мен лично наистина съществената информация е пренебрежимо малко и понеже дори на E3 не беше показано много от геймплея, в тази статия съм принуден основно да спекулирам какво точно ще бъде Angel of Darkness, да ви дам моята гледна точка. Иначе винаги можете да отидете на произволен сайт и да прочетете абсолютно идентични статии, които с малки разминавания, повтарят като малоумни папагали стандартните press-простотии, които им изпращат от Eidos.

Wanted! Dead or Alive

Изглежда Лара все пак не е гушнала букета в Египет, а събитията в Angel of Darkness се развиват известно време след предполагаемата ѝ смърт в Last Revelation. Всичко започва с отчаяно обаждане от Вон Крой, който я моли за помощ. Изглежда вашият стар ментор има проблеми със зловещия тип Екхард, негов клиент, с който той се е забъркал. Екхард е назначил Вон Крой да намери един от петте известни шедьовъра на живописта от 14-ти век, дело на прочутия Obscura-художник. Лара посещава Париж с желанието да помогне, само за да открие, че Вон Крой е станал жертва на ужасяващо убийство, а тя е главната заподозряна. От известна





авантюристка и знаменитост, г-ца Крофт се превръща в преследвана от всички жена, която трябва да се гмурне в подземния свят на Париж, за да оцелее и да сглоби пъзела свързан с конспираторите, предвождани от безскрупулния Екхард. Освен в брутални убийства и тъмни сделки, Лара ще бъде въвлечена в една история, започнала преди векове и включваща особено напреднала форма на алхимия, кръв, предателство и отмъщение.

В Angel of Darkness най-сетне ще ни бъде представен и нов персонаж, с който ще можем да играем, освен Лара. Става въпрос за закаления и суров авантюрист Къртис Трент, който изглежда отдавна е по петите на Екхард. В негово лице Лара Крофт намира сродна душа и силен съюзник. Тя е мозъкът, а той е бабаитът, който първо стреля и след това задава въпроси. С Къртис ще можете да си играете по стандартния начин, като той е основно екшън герой. Неговите базови движения ще са сходни с тези на Лара, но освен тях, той ще притежавала уникални способности и характерисрики, а както изглежда и някакво много екзотично оръжие.

Angel of Darkness ще е разделена на 3 епизода, всеки от които обещава да бъде с коренно различен тип геймплей, като изглежда единствено вторият (който най-вероятно ще се развива в Лувъра), ще прилича на това, което сме свикнали да асоциираме със старата TR-поредица. Първата част на играта изглежда ще е най-шокираща за запознатите с поредицата – в нея ще има много по-бавно темпо на действие и старателно разследване. Ще е възможно да играете с пасивен и агресивен подход, като аз лично си представям пасивния като Metal Gear Solid, с много промъкване и повече разговори, почти без насилие, а агресивният много по-труден и с акцент върху престрелките. Третият епизод, който ще развива в Прага и в който ще можете да играете и с Къртис Трент, ще е доста зловещ: очакват ви някакъв страховит санаториум и чудовищният комплекс Страхов, където ще е финалният двубой с Екхард. С това първа серия от новото епизодично приключение Next Generation ще свърши. Но не се бойте. Запланувани са още поне 4 игри след Angel of Darkness, които ще са обединени като виртуална новела от 10 глави с общ сюжет. Англичаните от Core Design обещават, че няма да издояват всеки път същата концепция с малки козметични корекцийки, както в предишната поредица, а ще внасят с всяка нова игра свежи идеи. Поне можем да се надяваме, макар че чувството на скептицизъм е неизбежно.





Запознайте се със Solid Lara Payne

Една от впечатляващите новости, поне за тесните рамки на Tomb Raider света е, че нашата едрогърдеста любимка най-сетне ще може да води разговори с различни персонажи, които среща по време на приключенията си. Комуникативните й способности ще влязат в употреба основно в първата част, където от решенията й до голяма степен ще зависи по-нататъшният развой на действието. Започвайки разговор тя ще има възможност да избира между директен, агресивен подход или миролюбив и сдържан. Така например, ако говорите нахално и твърде настоятелно с някаква героиня, тя примерно ще спомене за някакъв бележник, но няма да ви го даде. Единственото, което ви остава след това, е да я очистите, да пребъркате офиса на стислата и да си вземете сами. Ако се обърнете към нея спокойно, тя вероятно ще ви го даде сама. Изглежда първият епизод на Angel of Darkness е контруиран нелинейно, така че от определени ваши решения да зависи по кой път ще минете, кой от NPC-героите ще е на ваша страна и кой ще ви е враг и т.н. Това означава, че при повторно преиграване е възможно да се натъкнете на коренно различни ситуации и сюжетни нишки. Според мен обаче всичко ще опира до това дали ще играете без да се съобразявате толкова много с новостите и да трепете всичко по пътя си (ако това, разбира се, е възможно) или ще се спрете на по-малко агресивен и дипломатичен подход, в който ще действате безшумно и подмолно ка-



то в Metal Gear Solid и ще разчитате на създадените връзки и приятелства. Говори се за някакви морални дилеми, които ще стоят пред Лара, но по моему моралът ще се измерва с това, че ако свитнете примерно някой клетник, вместо да губите време в разговори с него, ще си имате работа с 3 ченгета или 1 специален отряд командоси повече. Дано да греша. В крайна сметка от умелия дизайн зависи дали всички тези неща наистина ще имат значение или просто ще са "там" за цвят. Лара се стреми да възвърне добрата си репутация и това едва ли ще е възможно с брутални убийства на цивилни или твърде много пата-кюта. Впрочем в Angel of Darkness изглежда ще има RPG-елементи, които също ще играят решаваща роля за това по кой път ще минете и кои местности ще посетите, в зависимост от това кои способности сте развили повече. Ще имате общо 10 показатели и макар че няма да можете да ги разпределяте сами, от действията ви ще зависи доколко ще се подобрят способностите ви. За достигането на определени места ще ви е нужна повече бързина, сръчност или пък сила. Да се надяваме, че ролевите елементи няма да са само за отбиване на номера, а наистина ще имат значение.

Все още няма точна информация как ще изглеждат престрелките и дали ще са много по-различни от тези в предишните Tomb Raider-игри. Много бих се радвал, ако екшънът е нещо в духа на Max Payne и в интерес на истината някои от картинките ни дават такива надежди. Остава да видим дали Core наистина са предприели нужните промени в тази насока, защото една такава новост би променила из основи досегашните игрови механизми.



Тъмен ангел

Съдейки по картинките, с които разполагам, мога да твърдя, че играта наистина е мрачна и това очевидно не е някаква заблуда от страна на Ейдриън Смит и компания. Светлите, шарени тонове от предишната поредица са out, тук властва потискаща, мрачно-стилизирана атмосфера, на места напомняща за Max Payne. Един Internet-източник споменаваше името на Дейвид Финчър (режисьора на "Седем", "Боен Клуб" и "Паник Стая") и ако майсторът на мрачния трилър е участвал като съветник или дори само като източник на вдъхновение, по картинките си личи, че в дизайна има пръст някой, който познава отлично неговия почерк и има усет в създаването на подходящо настроение. Едва ли е нужно да се спирам подробно на графиката – единственото важно, което ми хрумва е, че тя изглежда зашеметяващо (използва максимално възможностите на най-новите 3D-карти), а Лара за пореден път е безбожно фотогенична, дори без потресаващо възбуждащото тюркоазено боди и възкъсите панталонки.

TR: Angel of Darkness засега е запланувана да излезе само за PC и PlayStation 2, като двете версии изглежда ще са напълно идентични. Играта е насрочена официално за средата на ноември, но практиката показва, че Eidos вероятно пак ще използват удобния декемврийски коледен пазар, за да предотвратят всякакви рискове. Все пак новият Tomb Raider може да се окаже тяхното спасение след финансовите им неуспехи през последните години и мога да се обзаложа, че те са заложили много на тази карта.

Angel of Darkness има всички шансове да обърне везните в своя полза и дори да спечели някои от хората, които презираха предишната поредица, но единствено, ако вместо много празни обещания, успее наистина да ни изненада с нещо ново и необичайно, при това не само от гледна точка на предишните Tomb Raider игри, ами съобразявайки се с един пренаситен с подобен род игри пазар.

Впрочем втората част на филма Tomb Raider е насрочена от Paramount за 2003 и слава Богу, Анджелина Джоли отново е на борда. Снимките вече са започнали в Лондон, а сюжетите на филма и на играта няма да се засичат, макар че е вероятно в новата поредица да се появят някои от персонажите от филма. Дали Лара ще успее да изчисти опетненото си име както на мониторите, така и на големия екран, само времето ще покаже. Аз лично най-искрено и стискам палци.

Splinter Cell

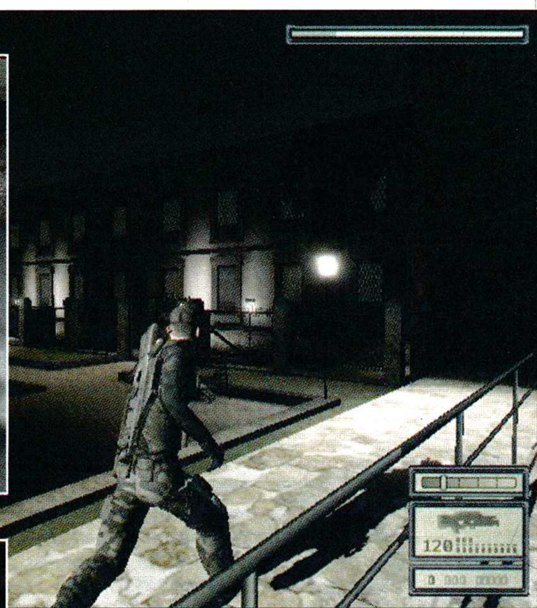
или Dark Metal Gear Lara Project

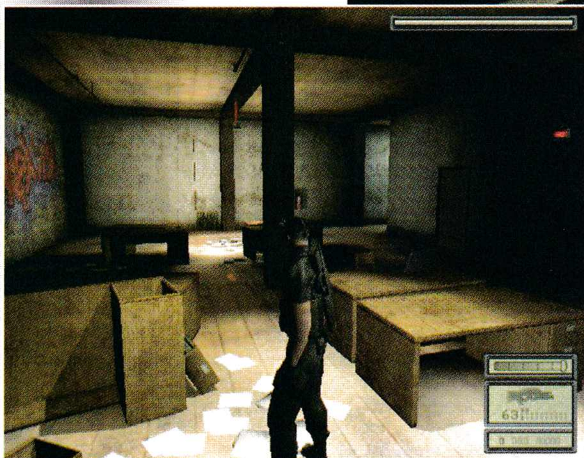
■ UbiSoft ■ www.ubi.com ■ P3 800, 128 RAM, 3D Video ■ 3rd person action ■ TRD: декември 2002

Сам Фишер е новият суперагент. Той се движи по-тихо от легендарния Гарет в Thief, в своята раница носи повече технически играчки от Skake в Metal Gear Solid, а в спортно отношение бие без никакви проблеми Лара Крофт.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com





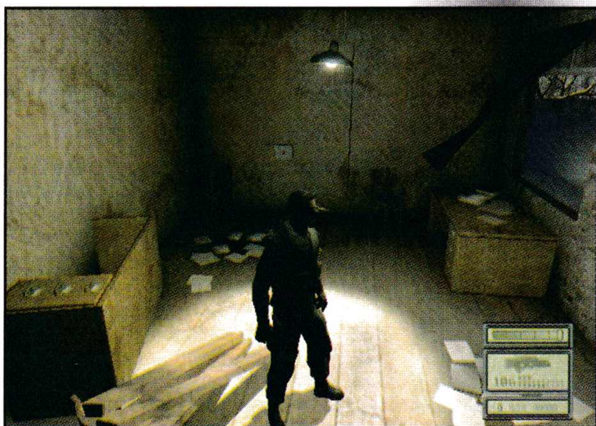


Същият този супермен е главен герой в новата игра Splinter Cell, която в момента се разработва от UbiSoft и която ще зарадва геймърите в края на годината.

Действието на целия трилър с участието на Сам Фишер се развива на територията на Грузия и Азербайджан в недалечното бъдеще. Общо в играта ще има 14 огромни нива, които ще дадат възможност на нашия човек да демонстрира всичките си умения. А те не са никак скромни. Сам ще трябва да освобождава заложници, да краде документи, да извършва атентати. Интересното в случая е, че почти никога няма да имате възможност да се изживявате като Рамбо и да действате на принципа "с пушката и пълен огън напред". Нашият агент действително е въоръжен до зъбите с най-различни чудеса на модерната техника, но противниците ще имат такова числено предимство, че всякакъв опит

да се правите на голям отворко

ще завършва със светкавичен "Game Over". В повечето случаи ще трябва да действате по примера на известния крадец Гарет от Thief и да се опитвате да елиминирате враговете без да вдигате излишен шум. Във връзка с това Фишер е специално обучен да се крие в сенките и така има възможност действително да остава незабелязан от пазачите. Специална скала в интерфейса на играта пък постоянно ви показва дали в момента се намирате в обсега на прожекторите на съответната вражеска база. Ако светлината ви е в повече, можете по всяко време да



затъмните полесражението,

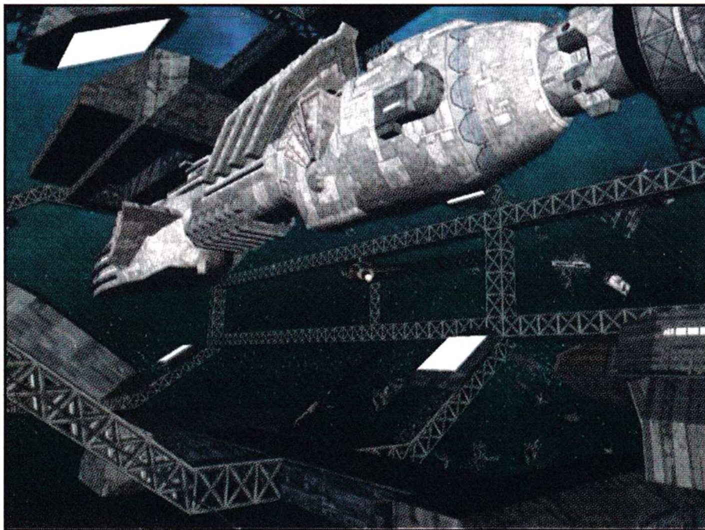
като гръмнете с някое от оръжията със заглушител дразнещите прожектори. Понякога обаче все пак ще се налага да се срещнете лице в лице с пазачите и тогава Сам може да демонстрира нагледно, че е достоен наследник на Лара Крофт. Симпатичното в случая е, че доста често ще ви се налага да запазите живота на противниците, защото ако убиете прибързано даден враг, можете след това да откриете, че без да искате сте затрили единствения човек, който би могъл да ви каже кода за отваряне на дадена врата. За целта авторите на играта са предвидили и възможност да разпитвате пленените пазачи като ще можете да прилагате и най-различни мъчения, за да ги принудите да си признаят всичко.

Сам Фишер има в арсенала си освен десетина пушкала и най-различни технически играчки. Така например разполагате с уред за нощно виждане, детектор на топлина, специална видеокамерка, която можете да монтирате по стените и така да следите за действията на пазачите и куп други екстри, на които би завидил дори Джеймс Бонд.

В графично отношение приключенията на нашия суперагент също са на висота. Играта използва графичната технология на Unreal 2, което гарантира, че визията на мониторите ще бъде с подобаващо качество. Остава само да се надяваме, че дизайнерите на Splinter Cell ще успеят действително да изпипат като хората геймплея, защото това заглавие, което ще се появи едновременно за X-Box и PC определено има потенциала да стане един от големите хитове на идната зима.

ФАКТИ

- Кръстоска между Thief, Tomb Raider и Metal Fear Solid.
- 14 големи нива.
- Използва графиката на Unreal 2.





FREELANCER

Космически пират или почтен търговец? Изборът е ваш

■ Digital Anvil ■ www.microsoft.com/games/PC/freelancer.asp ■ P3 1Ghz, 128RAM, 3D Video ■ space sim ■ TRD: 15.1.2003

В последно време космическите симулатори се превърнаха в отмиращ жанр. С изключение на великолепния Independence War 2 геймърите така и не получиха истински хитово заглавие. Добрата новина е, че само след няколко месеца положението ще се промени с появата на Freelancer.

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Това заглавие вече влезе в историята като една от най-дълго разработваните игри на всички времена. Екипът на Digital Anvil вече над 5 години работи по неофициалното продължение на легендарния Privateer и чак сега вече имаме официална дата за излизането на играта.

Какво обаче правите във Freelancer? Действието се развива няколко години след края на кървавия конфликт, в който участвахте в StarLancer. Вие сте един от малцината оцелели след космическа катастрофа, която опустошава вашата родна планета. Останали без дом и семейство, се впускате в безграничните дебри на космоса, за да търсите слава, богатство и евентуално да намерите и накажете виновниците за гибелта на роднини и приятели. Скоро след като започнете да се занимавате с междузвезден бизнес, ще се сблъскате и с четирите могъщи фракции, които контролират целия сектор от галактиката. Това са къщите Bretonia (Англия), Kusari (Япония), Liberty (САЩ) и Rheinland (Германия). Между тях кипят непрекъснати ожесточени конфликти и често ще ви се налага да вземате страна в сблъсъците. Това обаче е само фон на вселената на Freelancer. Реално погледнато, играта копира модела на своя предшественик Privateer. Това означава, че ще имате най-общо казано 3 различни задачи. Освен участието в политическите конфликти, които се преплитат донякъде със сюжетната линия, ще трябва и да изпълнявате предвидените от екипа на Digital Anvil мисии. Те са разделени в 13 глави, като всяка от тях съдържа между 2 и 10 отделни задачи за изпълнение. Историята е илюстрирана с предварително рендерирани филмчета, които са с обща продължителност от над 2 часа. Това обаче е само гарнитурата на играта. Основното ястие точно като в Privateer е космическият бизнес. Когато не ви се занимава със сюжета или пък ви трябват спешно парички, за да си купите мечтания ъпгрейд за вашия кораб, ще можете да се занимавате с междузвездна търговия, да се изявявате като ловец на глави или пък просто ще се отдадете на малко по-рискованата, но значително подоходоносна професия на

ФАКТИ

- Над 40 часа геймплей в кампанията.
- Над 2000 персонажа, с които можете да говорите.
- Над 50 слънчеви системи с над 170 космически бази, на които можете да кацате.
- Практически неограничен брой мисии.
- Свободен избор на кариера.

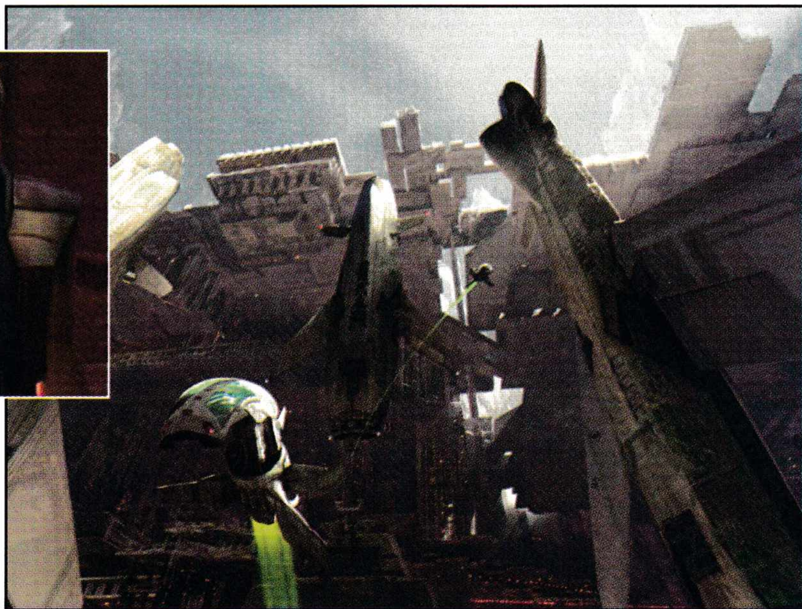


космическия пират и контрабандист

Във вселената на играта има общо 50 различни фракции като всяка една от тях е готова да ви захрани с доходоносни мисии, ако се поставите в нейна служба. Вицът е, че няма да можете да играете едновременно на всички фронтове. Ако например се хванете с еколозите и им помагате по насилствен начин да спират замърсяването на космоса и унищожаването на пла-

нети, ще имате изключително лоша репутация сред миньорските компании, които естествено няма да се радват на вашите посещения и трудно ще се преодолеят да ви посрещнат с хляб и сол. Естествено в някой момент можете да решите да смените работодателя. Digital Anvil са предвидили достатъчно възможности за подмазване и спечелването на благоразположението на бивш смъртен враг, така че да можете да постъпите на работа при него. Освен това, ако сте заделили достатъчно средства, винаги можете да откупите греховете си като подкупите някой виден представител на даден клан или гилдия. А такива има над 2000 и в играта ще можете да си общувате с всеки един от тях.





Всичко това ще се развива в действително гигантска вселена. Общо имате над 50 слънчеви системи за изследване и ще можете да кацате на над уникални 170 планети и космически станции. Това гарантира достатъчно разнообразие, така че Freelancer да ви забавлява с месеци. Digital Anvil са отделили особено внимание на комфорта при летенето. Освен познаните от подобни игри Jump Gates, които ви откарват директно в друг край на галактиката, има и така наречените "космически магистрали". Това са особени отсечки в рамките на отделните слънчеви системи, които ви позволяват да летите значително по-бързо. Магистралите са изключително полезни и от друга гледна точка. Те са предпочитано трасе за всички товарни кораби, така че, ако сте в настроение да закичите вашия кораб с пиратски знамена и да се отдадете на грабежи, ще можете изключително лесно и удобно да намерите подходяща плячка. Естествено именно там са и най-големите концентрации от

патрули на космическата полиция,

но тя все пак не може да бъде сериозна пречка за един целеустремен пират :)

Всичко това ще бъде и изключително зрелищно като гледка на монитора. През последните година и половина екипът на Digital Anvil почти изцяло преработи графиката на играта като използваната преди това графична система на Starlancer практически бе сменена. Актуалната версия на играта има съвсем модерен вид и със сигурност няма нужда да се страхува във визуално отношение от каквато и да е било конкуренция.

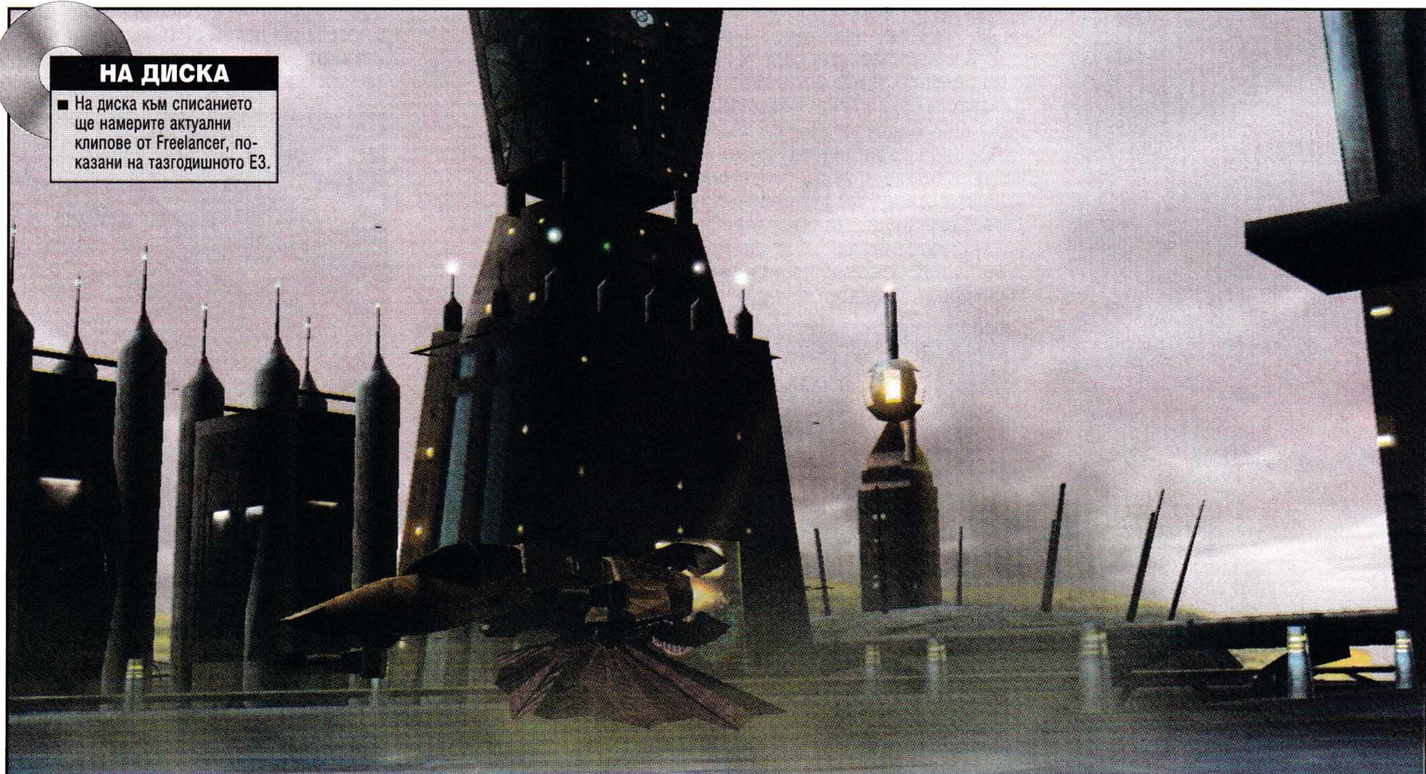
КОЙ ПРАВИ FREELANCER?

Играта се разработва от Digital Anvil. Работата по Freelancer е започната още през 1997 г. от братята Крис и Ерин Робъртс, които станаха световноизвестни с поредиците Wing Commander и Privateer. В края на 1999 г. Крис и Ерин напуснаха Digital Anvil и продадоха компанията на Microsoft. В момента работата по Freelancer се довършва под ръководството на Фил Ватенбергер и Йорг Нойман. Крис Робъртс продължава да е консултант по проекта.

Най-голямата революция обаче е в интерфейса. Дизайнерите от Digital Anvil са направили радикално преосмисляне на контролите и Freelancer ще е първият космически симулатор, който ще се играе изцяло с мишка. Не съм сигурен доколко това е сполучлива идея, но според главния дизайнер Йорг Нойман повечето геймъри нямали нерви да се разправят с джойстици. За съжаление той вероятно е прав и за старите фенове на космическите симулатори остава единствено надеждата управлението на играта да не е прекалено непривично. Все пак като малка утеха авторите са предвидили възможност да се превключва на джойстик, макар че това ще е само опция, а цялостното оптимизиране е направено за мишка и клавиатура.

НА ДИСКА

■ На диска към списанието ще намерите актуални клипове от Freelancer, показани на тазгодишното E3.

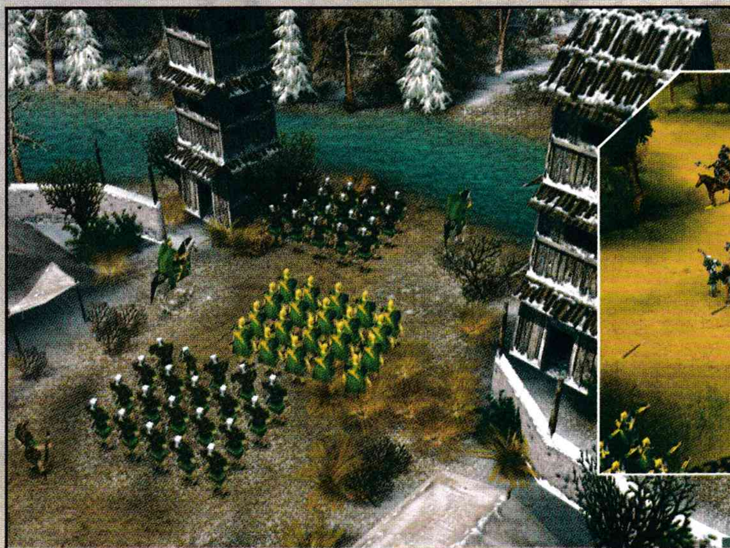


PRAETORIANS

Екшън по бойните полета на Римската Империя

■ Pyro Studios/Sierra ■ www.pyro.com ■ RTS ■ TRD: Q4 2002







Испанската компания Pyro Studios, прочула се с игрите от поредицата Commandos, се готви до края на годината да ни зарадва с една игра от съвсем различен тип – тактическата wargame Praetorians. Не е трудно да се досетим, че действието в нея ще се развива по бойните полета на Римската Империя – в знойния Египет, из горите и полетата на Галия и в самото сърце на Империята – на Италианския полуостров.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Характерната особеност на играта е, че няма да се занимавате със строеж на бази и събиране на ресурси, а ще получавате в началото на всяка мисия определен брой войски, които трябва да са ви достатъчни за изпълнение на целите.

Соловата игра ще включва от шестнадесет до двадесет сценария, разделени на три епизода. Първият и най-лесният ще бъде по полетата на Галия, следва Италианския полуостров и ветераните играчи ще могат да си премерят силите накрая в древния Египет. По време на кампанията ще водите основно римските войски, но за някои мисии ще поемате командата и над други армии.



Производителите обещават, че всяка от страните ще има свои силни и слаби страни, от които ще трябва да се възползвате. Силните страни на римските легиони са ясни – доброто обучение, въоръжение, дисциплина и спазване на перфектен боен ред. Галите пък ще разчитат на многобройността си и на някои прийоми от партизанската война, докато изглежда, че египтяните ще по-



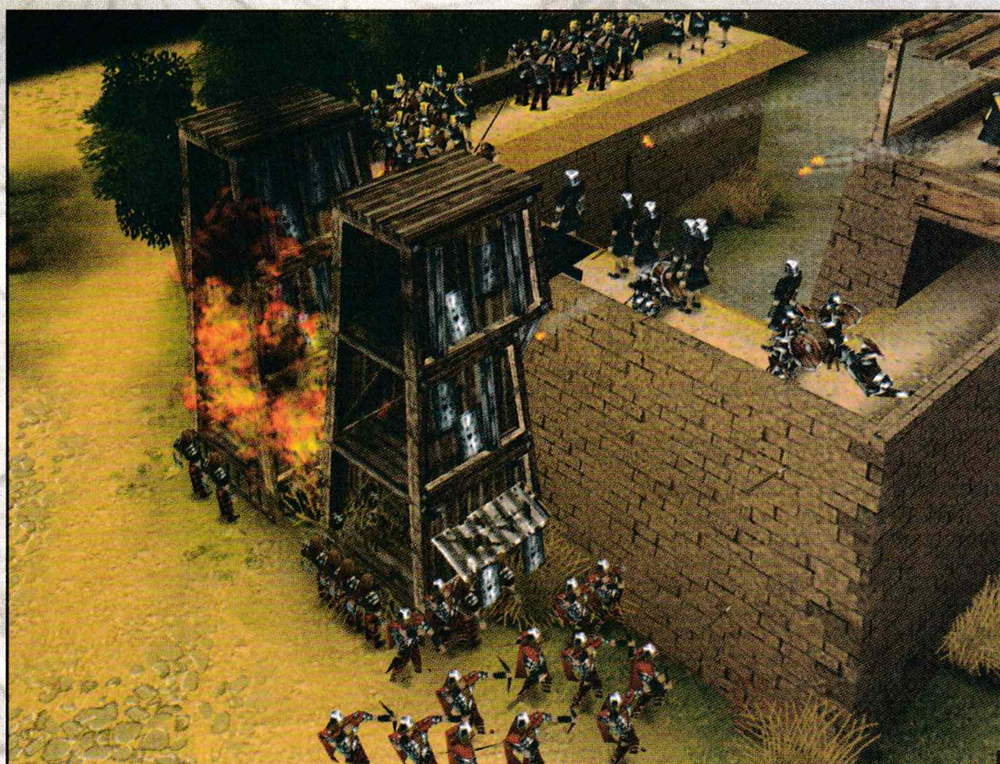
лучават под някаква форма и свръхестествена помощ от боговете.

Не смятайте обаче, че това ще бъде само нещо като Shogun: Total War, но без стратегическата част. Поне засега изглежда, че ще има и няколко сериозни различия. На първо място всяка от страните ще разполага със специални units – като например римските центуриони и разузнавачите (explorer unit), които ще използват ястреби за разузнаване на разположението на врага.

Освен това войските, с които разполагате, ще бъдат наистина ограничени като количество, но при определени условия ще можете (вероятно с помощта пак на специални units) да набирате допълнителни помощни войски или работници. А за какво ще са тези работници, след като няма да има бази и да се събират ресурси? Напълно логичен въпрос – и с напълно логичен отговор – за да строят обсадните машини при превземането на крепости! Защото това ще бъде друга сериозна разлика от останалите подобни игри – много от сценариите ще включват защитата или обсадата на мощни крепости и за да се справите със задачата, ще имате възможност да сглобявате (по-точна дума от "строите") най-разнообразни бойни машини – включително и чудовищните обсадни кули, с които ще можете да прехвърляте цели отряди отвъд крепостните стени... ако врагът не ви попречи, разбира се :-)

Освен обсадни машини вероятно ще можете да строите и транспортни кораби – но единствено транспортни, защото поне на този етап не се предвиждат бойни действия по вода.

Графиката на играта е изцяло 3D и изглежда доста добре; да се надяваме, че и системните изисквания ще бъдат в границите на нормалното въпреки наличието на такъв голям брой войници едновременно на бойното поле. Освен това за разлика от някои подобни игри управлението на камерата ще бъде доста опростено – вероятно ще има протестиращи заради намалените възможности за придвижване, но пък привикването с управлението би следвало да бъде значително по-лесно.





Сценариите ще започват с подреждането на отрядите на бойното поле, съобразявайки се с наличните сведения за врага и с особеностите на терена. Абсолютно целият терен ще бъде открит и още от самото начало – за разлика от противниковите отряди. От тях би трябвало да забелязвате съвсем малка част – поне ако вражеският военачалник си знае добре работата:-)

Отрядите ще се командват като едно цяло – стил Shogun: Total War, като дори ще можете при нужда да ги разделяте и на по-малки групи. Естествено ще можете да управлявате бойците си и по време на самата битка, но когато някой отряд се е вкопчил на живот и смърт в схватка с врага, е малко вероятно да се вслушва с огромно внимание във височайшите ви заповеди!

И още нещо, което изглежда интересно – засега се предвижда различните отряди да разполагат и с някакви специални действия (алтернативни атаки), които обаче са само еднократни или в най-добрия случай ще е необходимо дълго време за "recharge". Например тежката римска пехота ще е въоръжена и с "pilum" – късо копие, предназначено за хвърляне (еднократно) точно преди двете войски да се вкопчат в смъртоносна схватка. Аналогично пък галската пехота ще разполага с throwing axe. Специално за стрелците с лък пък се предвижда blocked stance mode (може и да не се нарича така във финалната игра), при което те няма да могат да отстъпват, ако са атакувани в близък бой; за сметка на това обаче в този режим те ще имат много по-голям обхват на стрелбата и по-голяма точност.

В Praetorians се предвижда и сериозен multiplayer

Не е ясно още какви точно мрежови игри ще са на разположение, но със сигурност ще има "Capture the Fortress"; няма да има обаче редактор на сценарии, тъй като производителите смятат, че наличието на подобен редактор води до появата на голям брой боклучави карти, които принизяват в крайна сметка стойността на играта. Е, може и да размислят – практиката показва, че почти всички сериозни игри напоследък непременно включват подобни редактори, така че до излизането на играта нещата и тук може да се променят.

И като споменахме за излизане – КОГА? По всяка вероятност до месец ще се появи бета версия, а финалната Praetorians навярно ще можем да си пожелаем като коледен подарък:-)



Operation Flashpoint Resistance

Още екшън по време на Студената война

■ Codemasters ■ www.codemasters.com ■ P3 500 MHz, 64 MBRAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD + оригиналната игра

Само преди година иновативният first person shooter на чешката компания Bohemia Interactive предизвика фурор в геймърските среди, а първият expansion Red Hammer също пожъна сериозен успех. Предвид добрите отзиви в световен мащаб появата на ново разширение за нея бе само въпрос на време и то вече е факт.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В Operation Flashpoint: Resistance поемате ролята на елитния командос Виктор Трошка. Той се е оттеглил от активна военна кариера и е започнал да води цивилен живот на островчето Ногова. Това китно местенце се намира подозрително близо до островите, където се развиваше кървавият конфликт в Operation Flashpoint. Идиличните мечти на Трошка за спокоен и мирен живот обаче си остават само блянове. Един ден съветската армия нахлува на Ногова и командосът е принуден отново да посегне към своите оръжия и да оглави съпротивата срещу бруталните окупатори...

Това в общи линии е историята на Resistance. Действието в този expansion се развива преди битките от оригиналната игра и по време на изцяло новата солова кампания ще научите доста любопитни подробности за причините, довели до позлатите ви вече кръвопролития.


Resistance предлага подобрена графика.

Новите нива обаче далеч не са всичко в expansion-а. Програмистите от Bohemia Interactive са се постарали да предложат на геймърите и доста други нововъведения. Освен изцяло новия остров, който предлага над 100 кв. км. територия за изследване, ви очакват и няколко нови оръжия, както и допълнителни превозни средства, с които можете да тормозите вашите противници.

В графично отношение също има известни промени, макар според мен те да не са толкова забележителни, както твърдят от Bohemia Interactive. Оригиналната игра бе леко разочароваща като визия и критиките на геймърите не са останали без никакъв отзвук. В Resistance са използвани текстури с по-висока разделителна способност, което придава малко по-детайлен вид на нивата. Помислено е и за промени в изобразяването на дърветата, които в оригиналната игра си бяха чистокръвна гавра. Не че сега ви чака гледката на гледките, но все пак окото се дразни значително по-малко, което все пак е нещо.

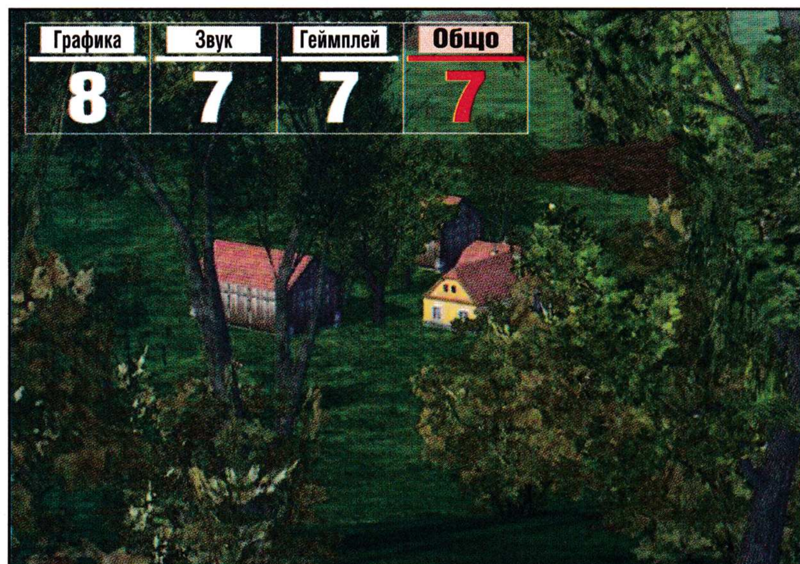

Дърветата са претърпели известни козметични промени и вече не са чак толкова грозна гледка.

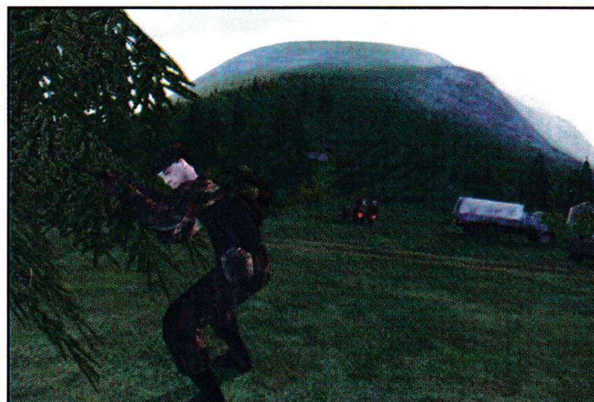

НА ДИСКА
■ На диска към списанието ще намерите клип от Operation Flashpoint: Resistance.

Другите промени са по-незабележими с просто око, но са с не по-малка важност. Така например авторите на expansion-а са направили допълнителни оптимизации на мрежовата игра, която сега би трябвало да е почти перфектна. За съжаление поради ограниченото време, което имах за тестване, не можах да пробвам Resistance в мрежа, така че не мога да потвърдя или отхвърля това тяхно твърдение.

Ако преди година сте харесали Operation Flashpoint, със сигурност и тази добавка към него ще ви хареса. Новостите са достатъчно на брой, за да заинтригуват феновете на тактическите екшъни, а чешката игра така или иначе бе един от най-добрите представители в жанра през последните 12 месеца.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	7	7


Вашата задача е да защитите тези китни селца от окупаторите.


В разширението ви очакват много нови противници.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Когато Blizzard Entertainment говорят, смъртните люде мълчат

■ Blizzard Entertainment ■ www.blizzard.com ■ P2 400, 8 MB 3D Video, 128 MB RAM, 700 MB HDD ■ RTS ■ 1 CD

Двамата воини се гледаха в очите, предугаждаха движенията си и реагираха по инстинкт за части от секундата. Вечният танц на смъртта, в който шеметно се въртяха те, бе едновременно красив и зловещ. Отколешната омраза светеше с нов плам в очите им, а желанието за триумф отдавна бе стъпкало инстинкта за самосъхранение. Зеленокожият бе едър, мускулест и се биеше с първичната, варварска мощ на своя народ. Гневът му даваше сила - сякаш го водеха духовете на предците му - същите тези орки, които бяха изклани от хората в последната война. Противникът му изглеждаше не по-малко внушително. Човекът бе брониран от глава до пети, приличаше на метелическо чудовище, създадено от побъркан маг. Финесът в движенията му свидетелстваше за професионализъм, достоен за ветеран от Елитния Корпус на Лордаерон. Стоманата се удряше в стомана, бойните викове отекваха, а танцът на смъртта продължаваше все по устремно... Никой от двамата не знаеше колко незначителна би била победата, извоювана тук. Бойците дори не предполагаха, че отдавна са обречени, че народите им също ще загинат, освен ако по някакво чудо не загърбят прастарата вражда и не застанат рамо до рамо срещу новата заплаха...



Култовото двуглаво огре не може да бъде тренирано от никоя раса, но пък може да бъде наето срещу скромна сума.



Орките и бикоподобните Таурени стават съюзници в битката за оцеляване.

WarCraft III най-сетне дойде! Когато хвърля поглед назад, ми се струва, че през последните няколко години не съм правил нищо друго, освен да чакам тази игра, да пиша превюта за нея и с нечовешки усилия на волята да се сдържам дори да погледна бета-версията, за да не си разваля впечатленията от завършения продукт. Естествено, сигурно съм са занимавал и с някакви други неща, но както става винаги, когато Blizzard издадат нова игра, всичко останало избледнява и изглежда маловажно на нейния фон.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Когато говорим за игра, която се чака от дълги години, дежурният първи въпрос е: "Струваше ли си дългото чакане?". Когато говорим за заглавие на Blizzard Entertainment, дежурният отговор е: "Естествено!". В завършения си вид WarCraft III е всичко, за което сте си мечтали и дори нещо повече. Тя едновременно прилича на старите заглавия на Blizzard и се различава от тях, което доказва за пореден път, че идеалната рецепта за суперхит е донякъде парадоксалната комбинация от традиционализъм и новаторство.

В брой 19 на PC Club Павел Панков разказа за впечатленията си от бета-версията, но тъй като едва ли всички от вас помнят тази статия, аз ще започна от самото начало. WarCraft III е първата изцяло триизмерна реалновремева стратегия на Blizzard. Голите факти са, че тя предлага 4 игрови раси, солова кампания от около 34 мисии, движена от превъзходен фентъзи-сюжет, 7 божествени видеоклипа, които ще ви се иска да гледате отново и отново, динамичен multiplayer както по LAN, така и в глобалната мрежа Battle.net и, не на последно място, алтернативен стил на геймплей, който може да се оприличи донякъде само на миналогодишния недооценен хит Battle Realms. Как ви звучи това? Какво, "суховато"?! Да, понякога критикуват статиите в PC Club, че са прекалено информативни и им липсва достатъчно емоционалност. Специално за тези читатели, ще си позволя в следващите няколко изречения да бъда много емоционален. ЗА БОГА, КУПЕТЕ СИ ТАЗИ ИГРА, всеки пиксел в нея направо крещи "ШЕДЬОВЪР". Когато седнете пред монитора, ви гарантирам, че няма да можете да станете, докато не я минете и дори, примерно, да ви изгори процесорът, това няма да ви спре – казвам ви го от собствен опит! А след като се преборите със соловата кампания и влезете в кварталния компютърен



Героите са безспорно най-важните единици и присъстват в абсолютно всяка мисия от кампанията.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	10	10



Триизмерната графика на моменти е просто величествена.





Калимдор е сурова и негостоприемна, но красива земя.

клуб, за да пробвате как е в мрежа, ако там има някой, който все още играе Counter Strike, не се двоумете, а веднага го съсечете с магическия прокълнат меч Фростморн, след което съживете цели два скелета от трупа му, точно както става в играта. Когато съберете армията си от четен брой скелети, играли приживе Counter Strike, вече сте готови да завладеете света... СТОП! Доста се отплеснах, така става, когато човек едновременно отприщва емоциите си и е играл WarCraft III нон-стоп последните 47 часа. Нека се върнем към строгия, информативен, но много по-безопасен стил, характерен за PC Club.

Графиката и звукът

Признавах си, че преди да видя играта имах някои резерви и опасения относно това как ще изглежда игра на Blizzard в три измерения. Оказа се, че съвсем напразно съм се тревожил, защото още с първия си опит за създаване на 3D-енджин за стратегически, авторите на играта изпреварват всякаква конкуренция. Графиката е пъстра, много детайлна и приятна за окото, а моделите на героите изглеждат съвсем добре дори когато камерата се приближи близо до тях (това беше големият проблем в енджина на Battle Realms). Познатият от първите две части характерен за WarCraft графичен стил е пренесен съвсем успешно в три измерения, а както единиците, така и анимираните им 3D-портрети никога не са били по-симпатични. В същото време изискванията на играта са разумно ниски и тя тръгва дори на относително скромни конфигурации.

Blizzard Entertainment не са се отказали и от характерната си "визитка" – пълноекранните анимации, които слагат в джоба си не само всичко, сътворено от техните конкуренти, но дори и предишните Blizzard-ски анимации от Diablo II и Brood War. Този път художниците им са надминали себе си – седемте филмчета са изпипани до най-малките детайли и изглеждат по-реално дори от самата реалност. Просто думите са слаби, за да предадат възхищението ми и чувството, което изпитвах, когато видях "мравешката пътека" в едно от тях или начинът по който вятърът разрошваше перата на един гарван в друго. Перфектно качество, съчетано със зашеметяваща визия – това не може да е нищо друго, освен Blizzard!

Музиката и звуковите ефекти не падат по-долу. Репликите на някои от бойните единици са просто гениални, а саундтракът е в синхрон с действието на екрана, както и с цялостната магично-героична фентъзи атмосфера, от началото до края на всяка от четирите кампании.

Първата схватка между Орки и Нощни елфи.

ПРОБЛЕМИ С FLEXTYPE

■ Ако WarCraft III ви блокира още в самото начало, причината може да е в използването на кирилизатор Flextype. Оказа се, че определени версии на Flextype са несъвместими с WarCraft III под Windows 9x. Проблемите изчезват, когато премахнете кирилизатора от паметта.



Последната мисия от кампанията на Мъртъвците като че ли е първото по-сериозно предизвикателство в играта.

Хора, Мъртъвци, Орки и Нощни Елфи

Това са игровите раси или по-скоро съюзи, но в играта ще се сблъскате с много противници, които не са към нито една от тези четири страни – например кентаври, демони, елфите от Силвърмуун или "старите" оркски кланове от Блекрок (които все още са съюзници с огрета и драконите, за разлика от "новите" зеленокожи). Както в StarCraft, така и тук, четирите солови игрови кампании формират цялостна сюжетна линия и трябва да бъдат изиграни последователно, като всяка следваща е с нарастваща трудност. Играта започва с две обучителни мисии с Орките, които при желание дори могат да бъдат пропуснати. Не ви го препоръчвам, защото те са свързани с историята, която продължава да се разказва в първата кампания – тя е на расата на Хората и се състои от 9 сравнително лесни мисии. Във втората кампания, състояща се от осем мисии, ще играете на страната на Мъртъвците, нахлуващи като чума сред човешките земи, но представляващи само прелюдия към същинската заплаха. Третата кампания е посветена на орките и също се състои от осем мисии. Четвъртата кампания – тази на мистичните Нощни Елфи – се състои само от седем мисии, но конкретно последната от тях вероятно ще затрудни дори опитните играчи. Историята на играта се развива и обогатява в абсолютно всяка мисия от тези четири кампании, но тук няма да я преразказвам, за да не ви развалям удоволствието да я преживеете сами. Като цяло играта не е особено трудна и едва ли някоя мисия ще ви отнеме много повече от час игрово време, което означава, че целият WarCraft III се минава за три безсънни нощи.

Авторите заслужават суперлативи затова, че са успели да направят

четирите раси много различни една от друга и в същото време не са разрушили крехкия баланс между тях. Разликите са твърде много, за да се изброят – като започнем от специалните умения, ъпгрейдите, силните и слабите страни на всяка бойна единица, минем през различните герои – по три вида за всяка от страните и стигнем чак до различията при строежа на сградите и акумулирането на ресурсите.

Общото в геймплея с всяка една от четирите страни е, че трябва да разчитате на относително малки бойни групи, предвождани от могъщи герои, за да извоювате победата си. Забравете за пълчищата от стотици единици, характерни примерно за стратегиите на Westwood! В WarCraft III играта изкуствено забавя прогреса ви (с т.нар. Upkeep), когато армията ви се разрастне прекомерно, а дори максималният възможен брой бойни единици не е никак голям. Това съвсем не е недостатък, просто означава, че всяка единица става важна за битката и трябва да промените малко игровите си навици, сиреч да се преориентирате към т.нар. micromanagement, ако искате да станете майстори в тази игра. За щастие интерфейсът ви улеснява максимално и превръща това от главоболие в истинско удоволствие. Гениална е както идеята за автоматично използване на някои видове магии, така и идеята за т.нар. подгрупи – с клавиша Tab можете мигновено да превключвате между специалните умения на различните еднотипни единици в групата. Когато укажете да се направи магия, само един от групата я прави и съответно не се разхищава безценната "мана". Всичко това в комбинация с използването на "бързите клавиши" (short-cuts) за всяко едно от действията, могат да превърнат скромната ви бойна група в непобедима армада както в соловата, така и в мрежовата игра. Конкретно във втория случай има още няколко много удобни новости – опция за споделен контрол върху съюзническите единици, както и възможност за поставяне на специален "сигнал" върху картата, който е видим само за вашия съюзник (безценно когато искате помощ или координирате стратегия).

Героите

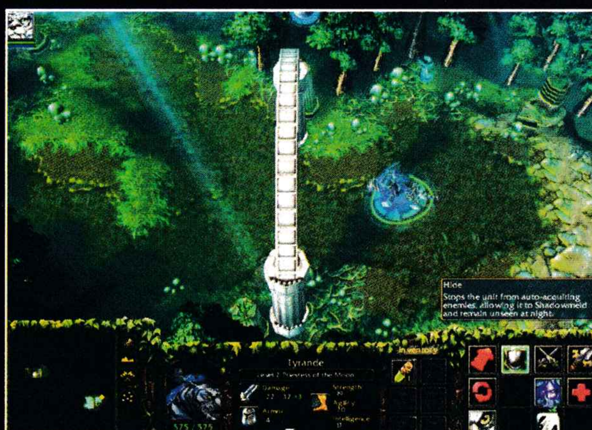
Това са специални, особено могъщи бойци и магове, които са ключови за вашия успех. Те не могат да бъдат строени по желание в соловата кампания, но на всяка мисия ще имате на разположение поне един, а често дори два героя. В останалите режими на игра те могат да бъдат закупувани или евентуално случайно генерирани (избира се като опция). Те са единствените бойни единици, които трупат опит и повишават своите показатели. Също така могат да използват предмети и да бъдат възкресявани, а почти всички имат и "аури", които постоянно дават определен бонус на приятелските единици около тях. Героите, също както в ролевите игри, имат няколко основни показателя – Сила, Сръчност, Интелект, които генерират вторичните им статистики – живот, мана, скорост на атака, щети и т.н. Играчът няма нужда да се затормозява с каквито и да е сметки по тази линия, тъй като при натрупване на достатъчно опит тези статистики нарастват автоматично. Единственото важно решение за развитието на героя е относно това кое специално умение да придобие или повиши той. Всички герои имат по три магии или аури, които могат да се повишават на три степени, както и едно ултимативно умение, което има само една степен и може да се използва само веднъж дневно.



Дори полубогът Ценариус не е неуязвим.

ЛЮБОПИТНО

- Отгледаният от хора орк Трал бе персонаж, заплануван за главен герой в куеста WarCraft Adventures, който така и не се появи на бял свят.
- Ако щракате многократно с мишката върху някоя ваша единица, ще можете да чуете нови нейни реплики, някои от които са много забавни (важи и за останалите RTS на Blizzard).
- Ако щракате многократно с мишката върху неагресивно диво животно, то в крайна сметка ще експлодира особено ефектно (важи и за останалите RTS на Blizzard).
- След като минете цялата игра, ще имате удоволствието да видите няколко особено забавни шегички, реализирани като анимации с енджина на играта. За да видите абсолютно всички изненади, трябва да преодолеете последното ниво на най-висока степен на трудност.

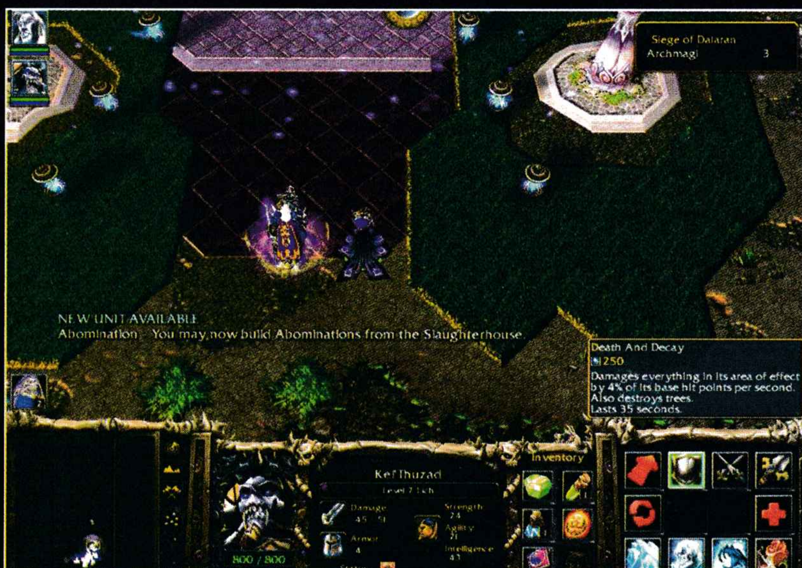


Нощните елфи се крият толкова ловко, че стават невидими в тъмнината.

В завършек

Страниците, отредени за статията привършиха и аз трябва да си прехапя езика, независимо че имам много още неща, които ми се иска да кажа за тази игра – за смяната на ден и нощ, за неутралните същества, за различните стратегии... При достатъчен читателски интерес (в което не се съмнявам), можем да подготвим кратко стратегическо ръководство в някой от следващите броеве, в което да разкажем за всички тези неща. Без съмнение игра като WarCraft III си заслужава тази чест, защото тя е мечтата на геймъра. Вярно, дори в нея може да се намерят дреболии за критикуване – например липсата на морски битки и факта, че обикновените единици не трупат опит... Да се надяваме, че ще видим всичко това реализирано в expansion-a, какъвто без съмнение ще има. Лок'тар-Огар!

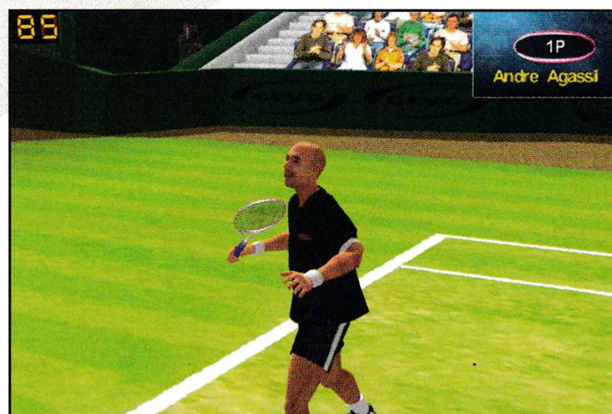
Всеки герой придобива една ултимативна способност, която може да бъде използвана само веднъж дневно.



Това не е StarCraft 2, а само шегичка на Blizzard, която ще видите само ако минете играта на най-високо ниво на трудност.



Agassi Tennis Generation



Един добър начин да намразиш любимия си спорт

■ Aqua Pacific/Cryo Interactive ■ www.cryo-interactive.com ■ PIII 500 MHz, 128MB RAM, 32MB 3D Video ■ тенис-симулация ■ 1 CD



На ниското ниво на трудност точки от начален удар се отбелязват често.

Неясно защо в последните няколко години тенис-симулациите бяха рядко срещано явление в каталозите на производителите на игри за PC. Само за няколко месеца нещата се промениха и на пазара се появиха серия от заглавия посветени на този популярен спорт. След Virtua Tennis и заглавието посветено на престижния турнир Roland Garros, дойде време и Cryo да кажат своята тежка дума...

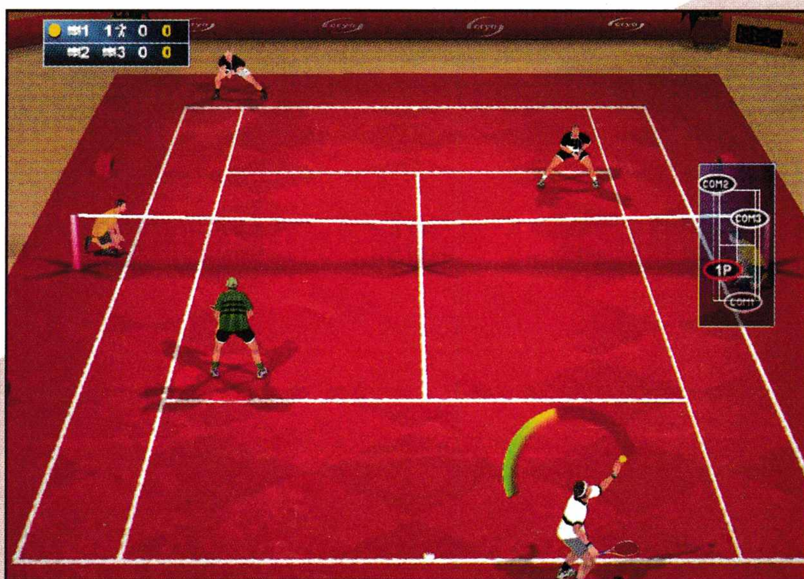
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Cryo Interactive е една от компаниите в геймърската индустрия, която не престава да учудва със своята дейност и упоритото си нежелание да се промени към по-добро или просто да фалира. Логото на тази фирма краси някои от най-некадърно направените игри през последните години. Най-жалкото в случая е, че французите не се поколебаха да нагазят и в света на спортните симулации. За съжаление техният опит отново е на до болка познатото мизерно ниво и за мое най-голямо съжаление тяхна жертва стана тенисът и култовата личност на Андре Агаси. Нямам никаква представа колко точно е получил съпругът на Щефи Граф, за да даде своето име и образ за създаването на Agassi Tennis Generation, но резултатът, на който имах нещастие да стана свидетел и пряк участник, е трагичен.

Когато погледнах доста високите системните изисквания, си помислих, че ако не друго, то поне графиката би трябвало да е нещо наистина впечатляващо. За съжаление Agassi Tennis Generation изглежда по начин, който би впечатлил геймърите преди 3-4 години, но не и сега. Моделите на тенисистите са доста чепати и ръбати. Техните движения са сковани и нелепи по начин, който ни връща години назад в историята на спортните симулации. Кортовете са оформени изключително лошо, а двуизмерната публиката е така нескопосано разхвърляна по трибуните, че откровено дразни. Положението със звука е подобно. Всичко е сведено до странно звучащите удари по топката и ръкоплясканията на публиката. Разбира се, в това отношение тенисът не може да бъде причислен към най-атрактивните спортове, но при всяко положение разработчиците можеше да се постараят повече в реализма при пресъздаването на атмосферата. Музиката е достатъчно безлична, за да си струва да бъде коментирана.

Не са малко игрите, в които недостатъци като слабата графика и звук се компенсират сравнително успешно от качествения и забавен геймплей. Случаят с Agassi Tennis Generation, обаче не е такъв. Именно тук е най-слабото място на това заглавие. Претенциите на Cryo за реализъм категорично са необосновани и пресилени. За разлика от Virtua Tenis, където умело бяха съчетани разнообразните игрови варианти с някои чисто технически елементи от тениса и добре балансираните умения на компютърните противници, в това заглавие нещата са много далеч от истината. Изкуственият интелект на виртуалните тенисисти е под всякаква критика. Независимо от равнището на трудност победата се постига прекалено лесно, а на най-ниското ниво е достатъчно само да връщате топката в полето на противника. Дългите разигравания са рядкост, а точките от начален удар се постигат с дразнеща лекота. Въпреки наличието на кортове с различни настилки, те по никакъв начин не влияят на играта. Независимо дали мачът се провежда на тревен, червен или корт с изкуствена настилка, скоростта на топката и нейното отскачане от терена си остават същите. Игровите варианти са сведени до Quick Match, който представлява мач срещу противник и на корт по избор. В Arcade трябва да спечелите срещите в поредица от състезания. Третият вариант е наречен Agassi Tournament и в него са вкарани някои икономически елементи. Мултиплейърът (доколкото въобще може да се говори за подобно нещо) се изразява в игра за двама души на един компютър. Възможности за мачове в мрежа не са предвидени.

Оценка	
Графика	6
Звук	5
Геймплей	5
Общо	5



Играта по двойки по принцип е много забавна, но не и тук.

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ПРОМОЦИЯ

цени на картите	достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99 лв	10 ч.	4 ч.
4,99 лв	18 ч.	8 ч.
9,99 лв	40 ч.	18 ч.
19,99 лв	80 ч.	40 ч.
19,99 лв	бизнес (8-20^{00} ч.)	
9,99 лв	нощен (0-9^{00} ч.)	

NeTEL

за всеки

Тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944; sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция: НЕТЕЛ ЕООД - тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944

Age of Wonders II

The Wizard's Throne

Не пропускайте тази великолепна походова стратегия!

■ Triumph Studios/Gathering of Developers ■ aow2.godgames.com ■ PII 300, 64 MB RAM, 4 MB Video card ■ походова стратегия ■ 1 CD

Когато преди два месеца направих предварителен преглед на Age of Wonders II: The Wizard's Throne, казах, че има всички изгледи да се получи великолепна игра, особено ако производителите се вслушат в съветите на феновете и внесат няколко малки, но необходими промени. Същевременно обаче имах сериозни опасения, че това няма да стане – прекалено много създатели на игри имат навика да застанат в назидателна поза и да обясняват на феновете, че те в действителност не са наясно какво искат и че са длъжни да харесат техните творения. После започват да се чудят защо няма продажби и се посипват обвинения към списанията и геймърските сайтове, че не са дорасли да оценят гениалните им творения:-) Е, сега мога само да се радвам, че опасенията ми са се оказали безпочвени! Крайният резултат от работата на Triumh Studios е великолепна fantasy стратегия, абсолютно задължителна за всеки любител на жанра!


Рицарите са разбили вратите и се готвят да нахлуят в укреплението.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Вероятно помните, че в предишната статия няколко пъти споменах, че това е на практика римейк на създадената през 1993 година от Microprose игра Master of Magic. Това до известна степен беше вярно и за първата Age of Wonders, но за тази втора част е особено актуално. На практика всичко добро от Master of Magic е сполучливо заимствано, добавени са и някои нови и специфични особености и всичко това е пресъздадено с великолепна графика! Имаме и с какво да сравняваме – не беше много отдавна появата на дългоочакваната Heroes of Might and Magic IV – и се осмелявам да твърдя, че в много отношения Age of Wonders II: The Wizard's Throne предлага по-интересна за окото гледка отколкото станалата вече класика поредица HMM!

В новата игра феновете на походовите стратегии получават една кампания от общо двадесет сценария с безкрайно интересен сюжет, голям брой допълнителни карти за сингъл и мрежова игра и прилично направен редактор на карти.

Огромно достойнство на кампанията е не само интересният сюжет, но и голямото разнообразие при различните сценарии.

Всичко в Age of Wonders е свързано със седемте магически школи – по една за четирите елемента – water, air, fire и earth, life, death и cosmos. Върховните магове на школите образуват The Circle of Wizards – върховната власт в Evermore. По неизвестни причина обаче маговете за изоставили управлението и са започнали интриги и войни помежду си. Тежки времена са настъпили за дванадесетте раси, населяващи Evermore...

Дали Merlin – младият и неопитен маг ще успее да открие причините за тези катаклизми? Ще успее ли да подчини на волята си враждуващите върховни wizards? Всичко това зависи единствено от вас – защото младият и неопитен "human" маг е и вашият главен герой!

А задачата ви е действително тежка – ще трябва да спечелите общо двадесет мисии срещу най-разнообразни и многобройни противници. В тези мисии е включен сценарий – tutorial, шест епизода от по три мисии – по един епизод за всяка от школите на елементите, life и death и една грандиозна финална битка!

Във всеки от епизодите Merlin започва като пълен начинаещ – практически без познания и с минимални магьоснически умения. За да можете да преминете към следващата школа, ще ви е необходимо да спечелите само първите две мисии от всеки епизод, но едва ли някой сериозен стратег би се лишил от удоволствието да изиграва и третите части.

Тези от вас, които помнят Master of Magic или са играли оригиналната AoW, няма да имат проблеми с бързото навлизане в тънкостите. Дори и познания върху Heroes of Might and Magic също ще бъдат полезни – защото основните принципи на двете игри са доста подобни. Каквото и чудеса от дипломация и стратегия да показвате, няма да спечелите нито една мисия без битки – а за битките са необходими войници:-) Основният източник на военни едини-



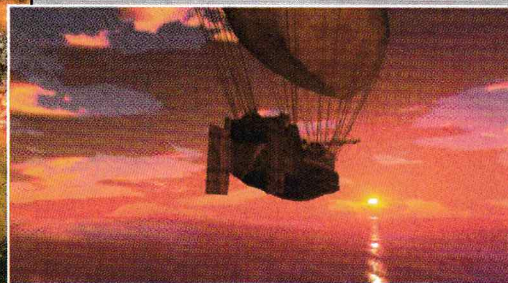
ци са градовете и най-вече различните ъпгрейди в тях. Самото създаване на единиците обаче не е като е HMM, а по-скоро като в Civilization – всеки град има някаква производствена мощност и в зависимост от това за един или повече хода може да построи някакъв ъпгрейд или някаква военна единица.

Единственият необходим ви ресурс е златото -

то се използва за строеж на сгради, на units и на upkeep. Главният източник на злато са самите градове, но разполагате и с някои "извънградски" източници – вятърни мелници, воденици и мини.

На теория единствено наличието на злато е достатъчно да спечелите всеки сценарий... но за какво са магьосниците тогава? Да си стоят нависоко в непристъпните кули и да си четат стари ръкописи до камината? Не е честно – и най-вече е скучно :-) А за да го накарате да поразмърдат старите си кокали и да поработят малко, ще имате нужда и от мана – и това е вторият ресурс в играта, който ви е необходим само там, където "мирише" на магия... Хммм... Старите кокали ли казах? Това наистина е вярно за някои от противниците ви – но има и такива, които са от "нежния" пол и спокойно биха могли да кандидатстват за модел на месеца за Playboy:-) А и самия Мерлин трудно бихте го нарекли "стар"... Напротив – именно това, че е млад и неопитен е в самата основа на кампанията ви. Във всеки от епизодите той ще трябва от самото начало да започне изучаването на съответната школа, "забравяйки" всички придобити познания и умения от предишните сценарии. За целта разделяте прихода ви от мана на две – едната част се натрупва като резерв и се използва за магии и за upkeep на магическите същества, а другата част отива за research – на магии от новата школа и на специални умения. Най-важното от специалните умения е "spellcasting". Това е единственото умение, което има няколко степени и най-вече от него зависи колко и какви магии ще може да използва Мерлин всеки ход. Максималната стойност е 80



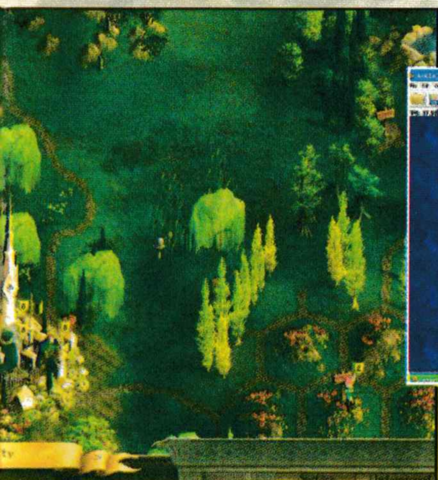




spellpoints, което означава, че ще можете всеки ход да използвате spells, които изискват сумарно не повече от 80 единици мана. Ако искате да използвате магия, която изисква повече от 80 мана, ще ви са необходими и повече от един ход. А, и да не забравя – източник на мана е самият ви магьосник, евентуални други налични spellcasters (за тях повече след малко), някои сгради в градовете и магическите "nodes". Това са места с огромна концентрация на енергия, които дават всеки ход някакво количество мана на този, който ги контролира. И сега още нещо много важно – за разлика от Master of Magic сега главният ви герой (независимо дали е Мерлин или някой друг в самостоятелните сценарии) е реална действаща фигура и при нужда може да вземе участие и в битките – и може да бъде и убит. Тази смърт обаче не е краят на играта, ако разполагате поне с един град с постройката wizard tower – тогава "убитият" wizard се появява в него. Липсата на резервен град с подобна кула обаче ще доведе и до загуба на сценария. Като се вземе предвид, че магьосникът ви освен това е и доста посредствен като melee боец, би трябвало да ви е ясно, че вкарването му в сражение не е особено мъдро решение. А и няма защо да го правите, защото ценността му се състои именно в неговите магии, а не в посредствените му възможности като fighter.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	10
Общо	9

Но магическите възможности на вашия wizard не са неограничени – те могат да се използват единствено в един сравнително малък кръг около него, който представлява неговият domain (да го преведем като владение). Ако обаче поставите магьосника в град с wizard tower, то размерите на владението му значително се разширяват. Тук има особеност – по принцип един град обхваща няколко съседни теренни tiles – на територията му можете да разположите няколко различни армии. Главният ви wizard обаче трябва да стои точно в центъра – т.е. да се вижда в подножието на кулата, за да има някаква полза от нея. Владението на магьосника може да се разшири по няколко начина – чрез ъпгрейд на кулата, чрез едно допълнителна сграда, чрез така наречените magic relays (които са част от картата и не могат да се строят, но могат да се завладяват) и чрез специалната "mastery" магия – която е различна за всяка магическа школа. Освен това обърнете внимание на една друга особеност – две или дори повече владения на различни wizards може да се припокриват и дори не е рядкост ваш град да е изцяло в зоната на вражеско влияние и да бъде подложен на злостни магически атаки! И сега стигаме до последния начин да се увеличи владението на вашия wizard – при това начин, който внася най-голям интерес и разнообразие в играта – чрез вашите герои! Да, вие имате (или





Редакторът на карти е елементарен за използване.




Защитните кули могат да ви бъдат много полезни.

поне би трябвало да имате, ако сте добър играч:-)) на разположение един или повече герои. На теория общият им брой е около тридесет, но на практика в кампанията те няма да бъдат повече от трима (а колко ще бъдат в самостоятелните сценарии зависи от вашите действия, както и от личността на главния ви магьосник и от наличните му skills). Ползата от героите е огромна – на първо място те трупат experience points, качват нива и повишават параметрите си, като могат да стигнат максимално до 30-то ниво. Правилно развит герой е почти непобедим и може да се справи сам с огромна армия от посредствени units или дори с 3-4 бойни единици от най-високото (четвъртото) ниво. Втората полза от героите ви е, че те пренасят със себе си едно малко "кръгче" от владението на главния wizard – и колкото и да е малко, то е достатъчно за да можете да използвате магиите си по време на битка! На трето място освен другото и самите герои обикновено имат някакви ограничени spellcasting умения – които обаче често са достатъчни, за да се обърне ходът на много битки. Обърнете обаче внимание – за да могат героите ви да пренасят със себе си частица от владението на главния маг, той трябва непременно да се намира в град с wizard tower и то точно в подножието на кулата. Последните изречения за ползата от добре развити герои би трябвало да ви подскаже и каква е една от основните ви задачи в началото на един сценарий – да дадете

възможност на героите ви да натрупат experience points

Това обаче не е лека задача, защото има само два начина да стане това. Първият е просто с чакане – за всеки изминал ход всеки ваш герой получава 1 XP (experience point). Това би могло да ви качи 3-4 нива, но със сигурност няма да ги докарате до 30 (което ниво, придобивате за 1170 experience points. Единственият друг начин е чрез участие в битки и убиване на противникови войници. Имайте предвид обаче, че само единицата, нанесла фаталния удар на противниковия войник, получава някакви XP, а вашите герои в началото са доста слаби и при това са любима цел на противниковото AI (да не говорим, ако играете в мрежа).

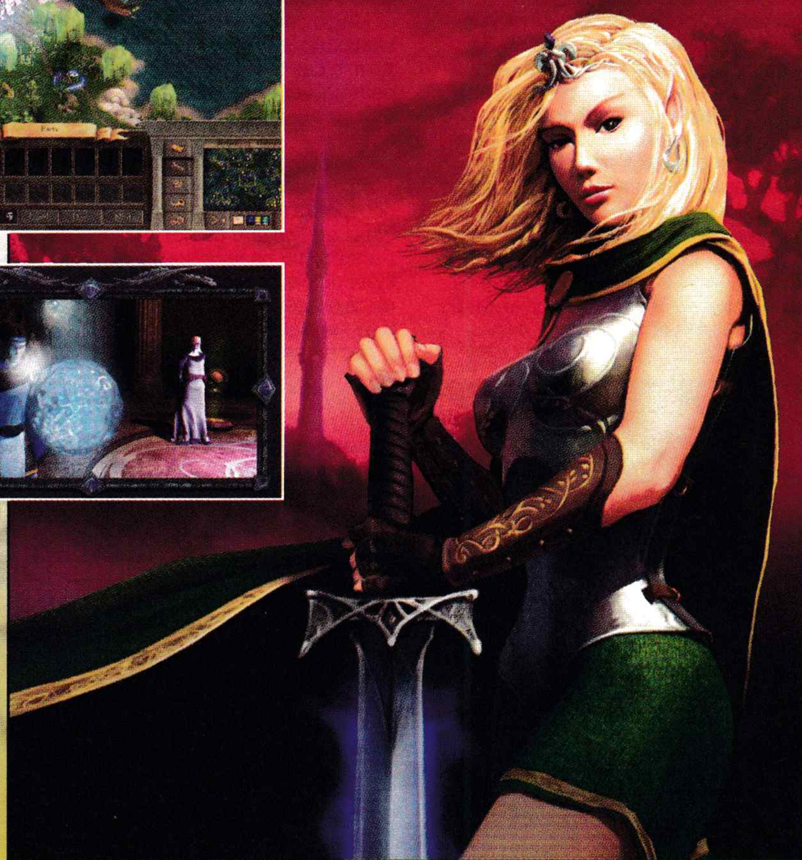
Допълнителен интерес в играта се внася от наличието на божества (четири противоборстващи си spirits), на куестове и на артефакти. Артефактите могат да бъдат екипирани от героите или от главния wizard и се получават чрез изпълнението на куестовете, от изследване на руини (гробници, светилища и т.н.), като плячка от битката с някакви неутрални противници (обикновено ще ги намерите обозначени като campsites) или от битките с особено силни неутрални чудовища (типичен пример е изследването на dragon lairs). Самите божества (spirits) обикновено се "обаждат" и могат да ви дадат куест, когато построите тяхно светилище в някой град. Имайте предвид обаче, че те непрекъснато са във вражда помежду си и построяването на светилище на един spirit често води до недоволство от другите. Отрицателните ефекти от недоволството обаче са минимални или често никакви, така е в разумни граници можете изобщо да го пренебрегнете.

Една особеност по време на битките – когато някой unit е атакуван, той отвръща на удара – но за сметка на наличните movement points (MP)от следващия ход. След 3-4 контраатаки всичките му MP се изчерпват и той остава напълно безпомощен по време на собствения си ход – без да има възможност да се придвижи, да атакува или дори да направи опит да избяга. Освен това всеки melee unit има право на една "безплатната" атака, ако съседна до него вражеска единица се опита да се придвижи.

И за да завърша – ако сте фен на походовите стратегии и ако обичате приказните същества, магиите и драконите, в никакъв случай не пропускайте да се снабдите с играта Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Със сигурност ще останете много доволни!






Това не е последният модел на Playboy, а един от персонажите в играта.

Подготовка за финалната атака.



Michael Schumacher Kart Racing 2002

■ Paraworld/JoWood ■ www.msracingworld.com ■ картинг-симулация
■ PIII-450 MB, 64 MB RAM, 16MB 3D Video ■ 1 CD



Стартовата позиция е особено важна за крайното класиране.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	6	6



Закритата писта е истинско предизвикателство.

Някога задавали ли сте си въпроса как се става пилот във Формула 1? Вероятно отговорът е доста дълъг, но при всяко положение са нужни талант, много упоритост в тренировките и голяма доза късмет. При немалка част от състезателите в най-популярния автомобилен спорт задължителен етап от професионалната кариера преминава през така наречения картинг. Един от най-успешните пилоти за всички времена, Михаел Шумахер е започнал именно оттам...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Michael Schumacher Kart Racing 2002 беше една от игрите, за които имах големи очаквания. Все пак присъствието на най-добрия F1-пилот в момента, Михаел Шумахер, ми се струваше, че в известен смисъл е гаранция за качество. Лично за мен това виртуално картинг-състезание си остана голямо разочарование. Още повече, че игрите с картове не се радват на особено внимание от страна на издателите и по тази причина рядко се появяват на пазара. Заглавието на JoWood в никакъв случай не покрива критериите за добър рейсинг. Може да прозвучи малко пресилено, но този опит за симулация би представлявал интерес най-вече за заклетите почитатели на Михаел Шумахер. Останалите едва ли ще открият тук нещо забавно.

Може би най-забележителното в Michael Schumacher Kart Racing 2002 е въвеждащото филмче. След него обаче идва скуката, резултат от зле свършената работа на разработчиците, които успяват да разбият на пух и прах първоначалното добро впечатление. Графиката в играта е под всички съвременни стандарти за този жанр. Картовете и пистите са оформени доста повърхностно. Те са доста ръбати и с ниска детайлност. В сравнение със замешетяващите специални ефекти от наскоро появилите се F1 2002 и Grand Prix 4, тук всичко изглежда доста постно и нескопосано. Още по-трагична е звуковата картина. Шумът, който издават картовете, няма нищо общо с истината, а музиката е безкрайно досадна и дори дразнеща.

За съжаление всички недостатъци, свързани с визуалното и звуково представяне, се пренасят и в геймплея. Поведението на картовете по трасетата

граничи с абсурда

След като преодолеете първоначалния шок от странния начин, по който тези мини-болиди се движат и реагират, със сигурност лесно ще усвоите специфичното управление. Тъй като ще се наложи да правите прекалено много завои, ще се наложи да поддържате особен ритъм при използването на газта и спирачката. Щом се справите с това, едва ли ще имате големи проблеми при спечелването на състезанията. Картовете са разпределени в три категории според мощността си, но в рамките на един клас съществени разлики в поведението им няма да усетите. Независимо от модела, който ще изберете, те се движат по еднакъв начин. Задължително трябва да се спомене, че те са доста нестабилни. Дори най-лекият сблъсък с някой от противниците е в състояние да ви извади от състезанието. Изкуственият интелект на виртуалните пилоти е на сравнително добро равнище, но ако сте усетили правилно основните принципи на управление, бързо ще успеете да се наложите и да постигате победа след победа. Може би най-силният елемент от Michael Schumacher Kart Racing 2002 е дизайнът на трасетата. Пистите са доста разнообразни и за разлика от тези във Формула 1 са значително по-къси. Отличителна черта за тях се голямото количество остри завои, които не позволяват развиването на високи скорости. Ако към това производителите бяха добавили допълнителни усилия при разработката на по-реални модели на картовете, играта със сигурност щеше да бъде истинско удоволствие и предизвикателство за феновете на рейсинга.

Плюсове:
- три класа картове
- разнообразни писти
- online класиране
- атрактивно въвеждащо филмче

Минуси:
- непретенциозна графика
- на практика липсват симулативните елементи
- еднакво поведение на картовете в рамките на класа
- посредствено звуково и музикално оформление



Някой е обърнал посоката на движение.

Lost Island

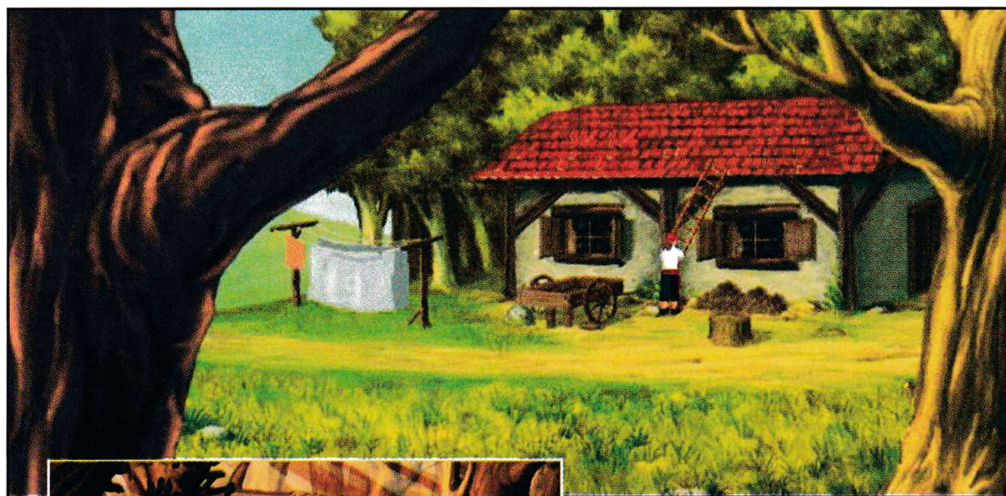
Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	7	6	6

Приключенският жанр не е мъртъв. Просто е в реанимация

■ IncaGold/Mayhem Studios ■ www.incagold.com ■ Pentium 100 MHz, 16 MB RAM ■ Куест ■ 1 CD

Всичко започва в мрачна крайморска нощ, в която двама влюбени се разхождат по улиците на заспиващия град. Ненадейно на пътя им се изпречва странник с подчертано неприятелски намерения. Злодеят вади пистолет и го насочва към жената. След закъснялата намеса на кавалера й, бандитът се скрива уплашен. Мъжът се притичва да помогне на любимата си и я взима в ръце, докато тя постепенно избледнява и накрая изчезва. В този момент злосторникът се завръща, да довърши делото си. Въпреки храбростта си, младежът бързо тръгва по стъпките на своята дама, изчезвайки в неизвестното.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com



Вечният номер със затъкването на стълбата в гащите.

Следва сцена като че взета от филма Терминатор. На неизвестно място присветват светкавици, обгарят земята и след секунди в центъра на електрическото, светлинно шоу се появява купчина човешка плът, свита във формата на зародиш. Това, разбира се, е нашият човек и той е гол-голеничък. Ако разсъждаваме логично, следващата ви работа е да си намерите някой скитник и с твърд, нетърпящ възражение тон, да му поискате дрехите. За съжаление, мястото е твърде пусто и ще се наложи да отложите срitването на бездомници за някоя друга игра и да прикриете голотиите си с обикновени листа. След такова шеметно и объркващо начало, човек би помислил, че му предстои приключение сред някоя метрополис в едно не много светлло теоретично бъдеще. Играта обаче ви захвърля в съвсем друга времева посока. Скоро ще откриете, че сте попаднали в свят, пълен с пирати, кораби и всички други атрибути, необходими на едно морско приключение. "Изгубен Остров" е куест, изпълнен със заемки от шедьовъра Monkey Island. Това, разбира се, не е непременно недостатък. Заемките се отнасят главно до идеите, свързани със сюжета и персонажите. Създателите на Lost Island, предвидливо не са се и опитвали да копират автентичната атмосфера, създадена от Lucas Arts, защото това би било глупаво и невъзможно. Вместо това в графично и музикално отношение играта е напълно автентична. Рисуваната графика може да се стори грозновата и остаряла на доста хора, още повече че не е 3D. На мен обаче такова оформление ми изглежда съвсем подходящо за куест, а и незачитането на модата всичко да е триизмерно, може да се разглежда като проява на собствен стил от страна на дизайнерите.

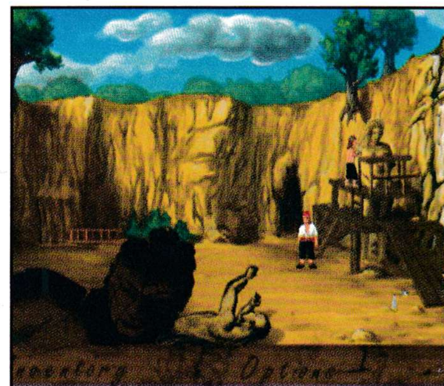


Тук кипи безсмислен труд.



Един не особено препълнен бар.

Развитието на историята по-нататък е също толкова непредвидимо, колкото и събитията от началото. Единственото, което интересува нашия човек (именуващ се Тим), е жената (Диана). Той дори я среща за момент още в началото, но малко



Още една абсурдна гледка.

разочароващо за него, тя се оказва в друга възрастова категория. Съвсем наивно Тим започва да разпитва наляво и надясно за нея из целия остров, надявайки се постепенно да разплете мистерията. Всъщност само се забърква в по-големи каши. Диалозите са остроумни, но са и доста семпли и кратки. Сякаш създателите са пестили място и са се старали да сведат говора до минимум. Като допълнителен недостатък може да се отбележи това, че персонажите почти не си сменят репликите и всеки път, щом си говорите с тях, се държат сякаш ви виждат за пръв път. Качеството на озвучаването е добро макар, че не може да стъпи и на малкия пръст на говора в Monkey Island (не само заради разнообразието). Главният герой има приятен леко фъфлещ почти немски акцент, а и у повечето персонажи се забелязва подобен стил.

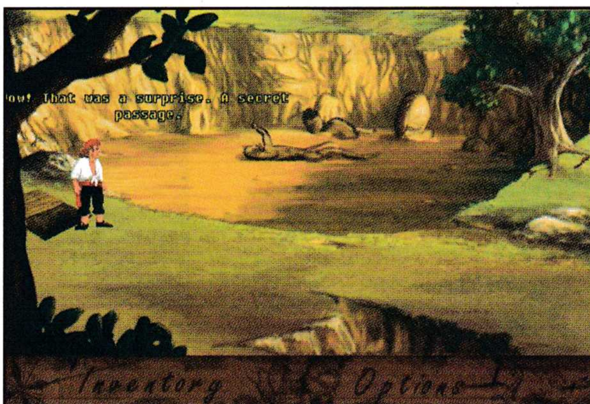
Музиката е приятна, можете да избирате стила – модерен или пиратски. Като цяло мотивите на мелодиите са сходни, а разликата е само в инструментите, с които са изпълнени.

Като недостатък може да се разглежда фактът, че често се случва да правите нещо, без да знаете каква е целта. Например едно от изпитанията, за да ви приемат в екипажа, е да уцелите муха с топ. Аз обаче се справих със задачата, преди да ми я поставят, въпреки че си нямах представа защо го правя. Този



Ковачът не е от приказливите.

Може да видите култова реплика от едно друго известно класическо приключение с пътуване във времето.



Какво беше казал Конфуций за комарите и топовете?



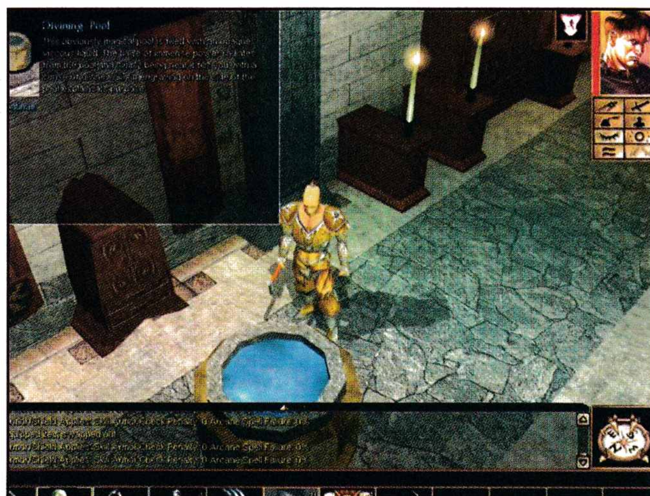
недостатък, като че ли е характерен за повечето куестове, така че можем да си затворим очите пред него. Сами по себе си пъзелите не представляват проблем и всеки, който е подушвал куест в близките 5 години, няма да има никакви проблеми.

Като се вземе предвид провалът на Simon 3D, Lost Island може да се разглежда като неочакван бонус за куестаджиите, които заслужаваха много повече. Ако се замислим, живота им преминава в постоянно и безнадеждно очакване да се появи някоя истинска игра. А в промеждутъците докато чакат не им остава голям избор и много от тях прибягват до старите класики. В това отношение Lost Island би свършила работа, тъй като залага на микс от изпитани стари средства за утоляване на вечната жажда на хората да решават загадки, измислени от себеподобните им.



Мисията на Bioware е да забавлява света!

■ BioWare Corp ■ nwn.bioware.com
■ PII 450, 128 MB RAM, 16 MB Open GL Video Card
■ RPG ■ 3 CDs



Преди да започна искам да направя едно уточнение. Това е "hardcore" RPG – игра, която използва цял куп специфични термини и условия. Затова са написани безброй книги в продължение на десетилетия. Не е възможно в една-единствена статия всичко това също да бъде обяснено. По тази причина приемаме, че читателите на имат известни познания, а за повече информация можете да прегледате предишните броеве на списанието, където освен другото са публикувани и някои интересни Интернет адреси.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Новата Neverwinter Nights е първото RPG от Bioware изцяло с 3D-енджин и използва третото издание на D&D правилата, създадени от Wizards of the Coast. Това е вторият опит да се създаде RPG по каноните на това предизвикало толкова спорове трето издание след недоразумението Pool of Radiance 2. За щастие този път нещата изглеждат безкрайно по-добре и заслугата за това е единствено на Bioware. Между другото споровете по това "трето издание" все още продължават и мненията на феновете са от "stupid" до "cool". Лично според мен истината е по-средата (както обикновено става:-)). Не е тайна, че преработката бе направена не за да станат правилата (и игрите, направени по тях) по-добри, а по съвсем "неигрални" причини. Едната от тях бе, че компанията Wizard of the Coasts закупи TSR и по този повод реши да демонстрира, че и "те са дали нещо на света"! Втората причина бе идеята да се направят правилата "по-достъпни" с цел привличане на по-широка аудитория играчи – включително такива, които пишеха гневни писма "Ама аз съм wizard, а те ме убиват! Защо не мога да нося броня? Искам си моята plate armor". Колко му е да се промени – "Искате plate armor? Няма проблеми". И сега вече

всеки герой може да носи всякакви брони

и да размахва всякакви оръжия. Не че това ще помогне на леймъра, когото само го убиваха... И като сложите на магьосник plate armor и го въоръжите с двуостра секира, той няма да стане нито cool fighter, нито surpreme wizard... Но поне вече е позволено:-) Освен това почти са премахнати различията между расите. Преди беше ясно – елфите са spellcasters, джуджетата fighters и clerics. Сега расите имат някакви стартови различия, но като им изравните характеристиките, получавате почти еднакви герои. Аз за проба си направих в началото monk – dwarf, monk – elf и monk – human. И тримата се получиха с еднакви основни параметри и с почти незначителни разлики (най-вече във външния им вид:-). А за всеки hardcore RPG играч първите две са несъвместими комбинации:-) И да не пропусна нещо, което е много дразнещо – измислянето на класа sorceror, който е с основен показател... charisma! "Ау-у-у, лош дракон такъв! Предай се или ще си сложа от новото червило!"

Защо отделих толкова място на този проблем – защото цялата тази информация ще ви бъде полезна, когато започвате да си правите героя в Neverwinter Nights (или съкратено NWN). В началото създаването









е доста объркващо (но има и предварително подготвени герои за летящ старт) – въпреки наличието на пълното ръководство на дисковете и въпреки наличието на бутона recommend в менюто за генериране на персонаж. На практика този бутон се опитва да ви създаде просто един fighter и разбира се, няма как да се съобразява с вашите идеи за развитието на героя ви в перспектива. А огромната разлика между Baldur's Gate и между соловата кампания на тази игра е, че героят ви започва сам и си остава със съвсем малка компания през цялото време! Може да си вземете наемник (henchman), а spellcaster-ите могат да си имат и някое животинче за помощник (animal или familiar в зависимост от класа) – но само толкова. Забравете групата от взаимно допълващи се герои от Baldur's Gate, забравете и за разни комбинативни тактики и стратегии. Освен това почти не можете да командвате помощника си (не малко време ще бъдете заети с това да го опазите от зрелищно самоубийство), а ако изберете да командвате добичето си пък, ще изгубите контрола върху самия герой! И може би затова на моменти имате чувството, че въпреки многото куестове и диалози си играете някое hack & slash "олекотено" RPG тип Dungeon Siege или Diablo.

Въпреки всичко соловата кампания си остава интересна – все пак Bioware са се постарали и не са отбили номера колкото да се каже, че има нещо. Тя е с интересен сюжет и достатъчно дълга да ви отнеме поне десетина дни сериозна игра – но пак ще повторя, че наистина си

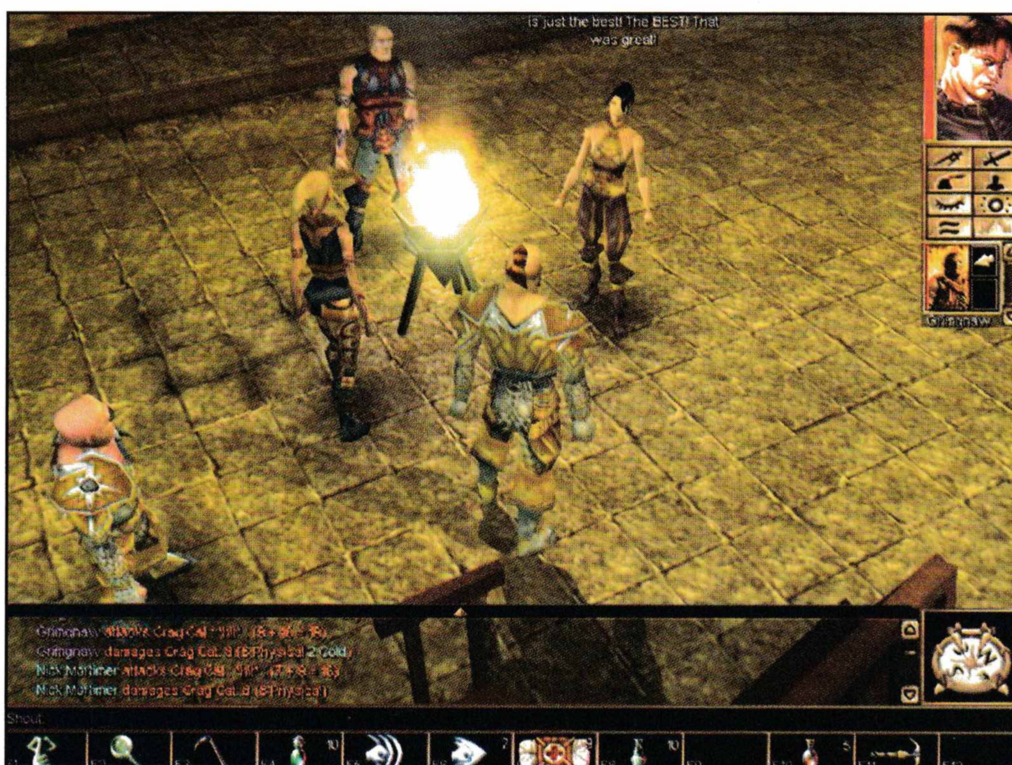
остава далеч от класата на Baldur's Gate

Действието започва в града Newerwinter, който е обхванат от страшна и странна чума. Купища от мъртви тела препречват улиците, банди от мародери и разбойници плячкосват къщите. Усилията на лечителите са безполезни – чумата продължава да вилнее и найстранното е, че тя избира жертвите си по някакъв неразбираем начин. Портите на крепостните стени са затворени в опит да се ограничи заразата и никой не може да влезе или излезе от града. Необходим е герой! Поток от новобранци – "heroes to be" се стича към местната академия за бойни и магически изкуства. Едва ли ще се изненадате, ако узнаете, че вашият герой е точно един от тези новобранци:-) В деня, когато приключвате с обучението си обаче, една друга надежда за изцеление се появява – от далечния Waterdeep пристига керван с четири същества и една рецепта. Potion, създаден с помощта на тези четири същества, е лекарството, което ще спаси града от чумата. Дали не сте закъснели? Дали всичко няма да завърши без вашето участие? Можете да се обзаложите, че няма:-) И не само това – спасението на града от чумата ще бъде само една малка част от вашите приключения! Защото едва ли някой си мисли, че странната болест е някакво естествено явление... Нещо много по-сериозно се крие зад всичко това... Но кой може да има тази сила и власт? И защо? На всички тези въпроси и на още много други ще трябва героят ви да намери отговори по време на своите нелеки пътешествия!

Графика
7
Звук
10
Геймплей
9
Общо
8

Цялата солова кампания включва tutorial – "prelude" и четири основни части. По време на подготвителната част на практика ще се запознаете със интерфейса на играта, с провеждането на битките, използването на магии и специалното turn undead умение на свещенниците, ще се научите да откривате "traps", да ги обезвреждате и да използвате умението си picklock. Ще разберете и как да управлявате своя henchman – не че в действителност ще можете да направите кое знае какво по въпроса:-)

Ще научите и как да качвате ниво – нещо, което е най-важното познание за играта, и как да увеличавате уменията си и специалните feats. Тези така наречени feats на практика са също умения, но те се научават еднократно и толкова. За разлика от тях другите умения (skills) могат да бъдат повишавани при всяко качване на ниво – чрез skillpoints, които получавате в зависимост от показателя си интелигентност. Сред тях са и някои наистина жизнено важни като picklock, search (traps) и lore. Последното умение ще ви икономиса страшно много пари, тъй като ви позволява да идентифицирате намерените магически предмети без да си плащате по 100 жълтици всеки път. Сред другия тип умения –







feats също има жизнено важни – на практика не можете да използвате абсолютно нищо, без предварително да сте придобили съответната feat. В това число влизат и всички брони и оръжия – броните се делят на три категории, а при оръжията е малко по-сложно, защото там има и feats, които си идват с расата или класа (например елфите си идват с познанието да използват longbow). И сега помните ли магьосника, който може да ползва plate armor и да размахва огромна двуостра секира? Това също става с помощта на feats – и няма никакъв проблем да научите вашия герой wizard на каквото е необходимо. Балансът на играта обаче се проявява в това, че ако вашият wizard се научи да изполсзва брони и мечове или секири, вероятно няма да му остане време да научи нещо специфично и необходимо за неговия клас... така че има голяма вероятност да получите кекав и некадърен магьосник, който се задъхва под тежестта на иначе страхотната plate armor+3. При това имайте предвид, че е предвидено ограничение за максималното ниво, което може да постигнете – поне в тази първа Neverwinter Nights героят ви не може да качи повече от двадесето ниво. Обзалагам се, че това е направено с мисъл за втора част или поне някой обширен expansion – но проблемът е, че ограничението за нивото не е много добре преценено – появиха се много съобщения от хора, който едва са прехвърлили средата на кампанията и вече почти са стигнали максимума. Освен това по shop-овете се появяват за продажба и магически предмети, които изискват ниво поне "двадесет и четири":-) При качването на ниво имайте предвид и нещо друго, което мен много ме дразни – получаването на случайно число "hit points". Тези производители не успяха ли да разберат, че така само принуждават хората да използват колкото пъти е необходимо командите



"load" и "save"?

В Baldur's Gate 2 можехте поне да си сложите временно трудността на минимум и тогава винаги качвахте максималния брой точки. Изпробвах го и този трик, но тук номерът не стана:-(

Друго, с което трябва да се съобразите, като казвате ниво и подбирате feats, е, че някои от тези еднократни умения изискват и специални условия, за да можете да ги получите. Тези условия обикновено са някакви минимални характеристики и наличието на някакви "по-нисши" feats. Например не можете да вземете "improved knockdown" без преди това да сте взели "knockdown" (специален удар, с който опитвате да повалите врага в безпомощно състояние на земята). Тук връзката е очевидна, но не винаги е така – например имате feat "dodge", а подобрената версия на dodge вече не е "improved dodge", а "mobility". Това, както и много други особености, го пише в ръководството, но практиката показва, че повечето играчи го научават по метода на пробите и грешките:-)

Ето някои особености и от самия геймплей. Както споменах в началото, цялата Neverwinter Nights е правена с мисълта за multiplayer. По тази причина дори и в соловата кампания са вмъкнати ограничения, които всъщност са създадени именно с цел да подобрят и улеснят мрежовата игра. На първо място цялата кампания е разделена на chapters – но за разлика от Baldur's Gate завършите ли веднъж някоя от частите вече не можете да се върнете назад. Не ми стана ясно точната причина да бъде въведено това и какво се постига с него при multiplayer, но в соловата кампания се създава известно впечатление за линейност на действието. Освен това сте принудени да изчопкате всички странични куестове докато сте на същото място. Това на моменти става досадно и освен това наистина ви лишава от свобода на действие, тъй като не е рядкост да се досетите за нещо няколко часа или дори дни по-късно.

Ако главният герой загине, освен опцията "load game" дори и в соловата кампания може да се възползвате от командата "respawn". Едва ли обаче някой би я използвал в single play, тъй като губите малко (наистина малко) experience points, но ще загубите 10% от наличното си злато – а имайте предвид, че към средата на играта вече ще разполагате с поне с няколко десетки хиляди жълтици. Ако внимавате обаче, е трудно да загинете (освен от задействан trap може би), тъй като разполагате и с опцията "instant teleport" – до "районния" Temple of Tyr, където и вие, и другарчето ви можете да бъдете напълно излекувани и при това съвсем безплатно. След това разполагате с избор – или срещу наистина минимална сума да бъдете телепортирани обратно, или просто да си поемете накъдето желаете. За съжаление това може да развали дори и най-интересната битка – fight –





teleport – heal – teleport – fight – teleport... Честно казано, това си ми прилича направо на cheat – но пък е удобно, като сте стигнали до дъното на някой dungeon и искате бързо да се приберете или пък раницата ви се е препълнила с плячка и не можете да направите и две крачки без да изплезите език. А какво ще стане, ако ви загине другарчето? Нищо страшно – можете да го намерите съвсем живо и здраво пак в съответния храм на Tyr – и при това без никакви "наказания". Друго приложение на храма – в центъра му има и кладенец (pool). От този кладенец поне на теория можете да си закупите изгубени предмети, които са част от някакъв куест. Самата игра не ви позволява да ги продадете в магазините, така че единственият начин да ги изгубите е да ги изхвърлите и да не помните къде (изхвърлените предмети не изчезват). Не разчитайте обаче много на този кладенец – аз реших да го проверя как действа и какво се оказа – беше пълен с ключове, които и без това си ми бяха в раничката и с една броня – част от куест, който със сигурност го бях изпълнил!

Няколко думи за графиката – честно казано, не съм очарован :-(Играта се разработва от цели пет години и за това време използвания графичен енджин е поодъртял доста. Градовете отвън изглеждат добре, но помещенията отвътре са еднообразни и постни. Извънградският пейзаж се търпи – но само докато не се доближите до гората – такива калпави "тапети" не бях виждал от дълго време в игра с претенции. Хората и зверовете, като ги гледате отдалеч, също изглеждат прилично – но не и като доближите камерата до тях – тогава заприличват на калпаво издялани дървени кукли. Не е рядкост и текстурите на героя ви и на някой от противниците му така да се преплетат, че да се получи великолепна илюстрация на сиамски близнаци.

Едно от много добрите неща обаче е бойната анимация – това наистина е изпипано грамотно! И героите, и противниците им атакуват, парират, отбягват удари, използват магии, изчакват удобен момент и маневрират за по-изгодна позиция. В началото дори ми беше непривично, но бързо привикнах и започнах да оценявам гледката.

Крайно неприятно впечатление обаче се създава от наличните портрети в играта

Това, с което разполагате, не прилича на герои, а на някакви дебили или в най-добрия случай на зле нацапотени клоуни! Още по-лошо – същите портрети се използват и за NPC-тата в играта и непрекъснато се повтарят. Не само това – производителите дори не са си направили елементарния труд да "забранят" използването на вашия собствен портрет (на героя ви) – резултатът е, че непрекъснато се налага да си говорите със самия себе си:-(

Друг много сериозен недостатък е безкрайно калпавият "pathfinding". Виждали сме какво ли не особено по стратегиите в реално време, но за едно RPG с претенции това е недопустимо. Забравете за опцията да кликнете на картата и героят ви да се насочи към нужната точка – първо, я няма изобщо и второ, и да я имаше, щеше да бъде хаос. Защото героят ви често дори и по най-елементарни стълби не може да се изкачи, а не е рядкост да забие разбиращ поглед в текстурите на стената и да замръзне в очакване на дявол знае какво. Не е рядкост и да го видите да танцува с най-странни балетни стъпки, опитвайки се да мине между две текстури. Очевидно производителите са решили, че така или иначе играта е главно за multiplayer и всеки ще си управлява непрекъснато собствения персонаж, така че за какво да се мъчат там с някакъв си pathfinding:-(



За сметка на това за звуковото оформление мога да кажа само най-хубави неща. Музиката подхожда на настроението, говорът е добър и професионален, а едно от най-впечатляващите неща са звуците от околната среда (ambient sound).

Добре е направено и менюто за използване на различните действия извън действието по подразбиране (което се показва от интелигентния курсор). Достъпът става с десен клик, при което се отваря кръгово меню с възможните действия.

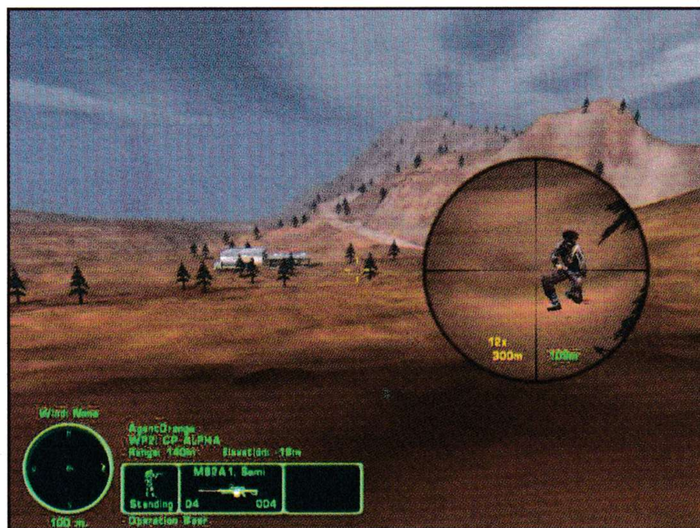
Няколко думи за другите възможности, които предоставя играта. На първо място това е Aurora Neverwinter Nights Toolset. Зад това наименование се крие редактор на модули за RPG-та! Да, не просто карти, а цели приключения! Работата с редактора е лесна и интуитивна.

Другата интересна опция е обозначена като DM client. Тя е само за multiplayer и тези, които са следили темата за настолните RPG-та в последните списания, вероятно се досещат за какво става въпрос. Тази опция дава възможност на един от играчите от мрежата да поеме ролята на истински Dungeon Master и по този начин да създава в реално време изцяло нови приключения.

Обобщено мнението ми за играта като цяло – наистина соловата кампания не е от класата на Baldur's Gate, има си и някои неприятни недостатъци, но въпреки това Neverwinter Nights трябва да бъде изиграна от всеки фен на жанра. А ако разполагате с техническа възможност и с приятели, които са запалени на тази тема, непременно опитайте и възможностите на играта в мрежа – предполагам, че няма да останете разочаровани!



Генераторите в електроцентралата са главната цел на тази мисия.



Енджинът на DF е добър при изобразяването на пейзажи.

Delta Force Task Force Dagger

Не особено оригинален add-on към Land Warrior

■ Novalogic/Zombie Studios ■ www.novalogic.com ■ PII 300 MHz, 64 MB RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

Каквито и очаквания да имате към "новия" Delta Force най-добре ги изхвърлете през прозореца преди да седнете да го играете, защото играта няма да ги оправдае. Освен ако не очаквате да се сблъскате със stand-alone add-on с уклон към елементарен mission pack, какъвто всъщност представлява Delta Force: Task Force Dagger.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

На диска разработчиците от Zombie Studios са успели да поберат 25 мисии, 10 различни типове специални части, с които можете да играете (не бързайте да се радвате, разлика няма) и една държава за опустошаване – Афганистан ("Fight for justice in Afghanistan!" е рекламният и пропаганден лозунг на играта). С последното е свързана една от критиките ми към DFTFD и неговите създатели, която не разглежда конкретните качества на играта, а тематиката ѝ като цяло, за това ще си позволя да я кажа още сега, за да няма объркване по-натятък. Не, няма да го избивам на политика, не ми е това работата. Просто ще си позволя да се възмутя от този опит на хората от Zombie Studios и Novalogic да се възползват от масовия и съвсем естествен интерес към събитията в Афганистан през последните месеци. При това този опит щеше да бъде добре дошъл, стига авторите да бяха вложили поне малко старание да разнообразят играта като предложат на зажаднелия за военни операции геймър интересни нововъведения във вече поостарелия геймплей. Вместо това обаче единствената забележима новост в Task Force Dagger са купищата чалмосани и нереално тъпи талибани за отстрел, които ломотят на нещо, което с много въображение от страна на играча може да мине и за арабски, и надават смехотворни вопли, когато човек ги уцели. Бидейки най-обикновен add-on, Task Force Dagger няма подобрения в графиката – използва се вече поостарелият енджин от Delta Force: Land Warrior, който, както, предполагам, повечето от вас знаят, си има някои много характерни предимства и недостатъци. Големият му плюс е, че може да пресъздава наистина огромни открити пространства и достоверно изглеждащи географски райони с големи възвишения, долини, реки и т.н., които представляват чудесна арена за широкомащабни и масирани военни действия. За сметка на това обаче системата на изобразяване на терена си има и недостатъци – в далечината той мърда, криви се и подскача, като така разваля впечатлението за солидна графика. Освен това постройките, машините и въобще всички обекти из нивата, изобразени чрез полигони, изглеждат в най-добрия случай посредствено, а да не говорим и че именно в тях човек може да види огромно количество графични бъгове. На фона на всички останали 1st person shooter-и с военна тематика нароили се напоследък графиката на DF:TFD изглежда откровено демоде. Спасяват я единствено огромните открити пространства, които винаги са отличавали Delta Force от останалите игри. Геймплеят си е все същият и не е помръднал нито на йота спрямо предишните игри от поредицата. Още по-лошо – дизайнът на нивата е в до болка познат стил и кара играча често да се прозява от скука и да се чуди кога ли най-после ще престане да се чувства така, сякаш преиграва нивото за стотен път (това важи с особена сила за игралите всички части на Delta Force).



Подвижна мишена!

Обезпокоително много от мисиите са направени като по калъп,

при който действието протича горе-долу така – играчът бива "стоварен" в покрайнините на базата, качва се на някой хълм със снайпера, опушква каквото има за опушкване, после влиза в базата, избива останалите живи противници, събира каквито документи има за събиране, освобождава заложници, взривява техника и все разни клиширани изпълнения от тоя тип и после си заминава, по живо по здраво. Понякога след като откритите пространства бъдат прочистени следва дълга и убийствено скучна разходка из подземията на базата на врага, през едни не по-малко дълги и убийствено скучни коридори (дори оригиналният Wolfenstein имаше по-оригинален левъл дизайн от тия подземия), или пък туристическа обиколка на сградите, които макар отвън и от разстояние да изглеждат приемливо, имат отвратителен вид на интериора. В тях твърде често трябва да издирите и задигнете жизненоважна информация, която абсолютно винаги е услужливо оставена върху някоя маса от "умните" талибани (или по-точно от гламави левъл дизайнери). "Интелегентността" на въпросните субекти (и на талибаните, и на разработчиците) си проличава още при първата горе-долу близка среща. Докато ги отстрелва, човек има чувството, че гърми не по надъхани и злобни терористи, готови да попилеят десетки хиляди западняци в самоубийствен атентат, а по напушени афганистански овчарчета, затъпели от постоянното дишане на животински аромати и случайно натъкнали се на бойно оръжие (естествено, Калашник). В повечето случаи противниците не проявяват абсолютно никаква инициатива и реакция към събитията в заобикалящия ги свят, или пък са с отчайващо забавени рефлекси (сигурно много си я бива Афганистанската трева). Единственото затруднение, свързано с тях, в някои мисии идва от голямата им численост и зададеното им чрез скриптиране агресивно поведение. При далечните престрелки може да ви подразни факта, че докато си вдигате диоптъра да търсите и отстрелвате врагове, не по-големи от 1-2 пиксела на екрана, все ще се намери някой подъл снайперист, който да ви види сметката от два километра разстояние с безумно точен изстрел. По принцип това си е съвсем реалистично, но когато ви убият няколко пъти, още докато сте на борда на хеликоптера, транспортиращ ви до нужната локация в началото на някои от мисиите, чашата на търпението започва да прелива. От друга страна обаче, именно трудността прави някои от мисиите интересни, защото като концепция те са просто предъвкване на доста стари идеи и трудно могат да изненадат някого с оригинален замисъл. В една от тях например трябва да разпилеете многочислен талибански конвой (по всяка вероятност с нищо неподозиращи бежанци в камионите), в друга – да спасите френска журналистка, попаднала в лапите на терористите, а като за финал – да прочистите прословутия пещерен комплекс Тора-Бора, чийто вътрешен вид поне на мен ми навява странни спомени за нивата в Quake. Според създателите на играта мисиите отговарят на реални задачи, изпълнявани от американците и техните съюзници в Афганистан. Не знам доколко това е така, но поне градовете са с реални имена – ще раздавате правосъдие около Кандахар и Мазар-и-Шариф, както и около няколко други градове с неизвестни за мен, но правдоподобно звучащи имена. Оръжията, с които ще го правите, също имат реални имена и реални първообрази, и в по-голямата си част са същите като тези в Land Warrior.



Едно от скучните подземия.

Графика
7
Звук
7
Геймплей
8
Общо
7

Този талибан вече се е предал.



Добавките към арсенала са малко -

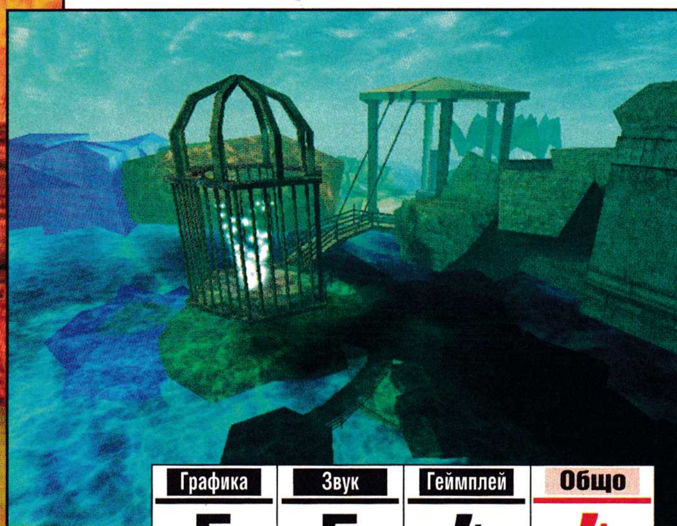
например двата варианта на M4 – с оптика или с гранатомет, и един нов снайпер, който не е нещо особено, но все пак увеличава списъка с оръжията. Въведени са и 10 типа специални части, като част от които можете да участвате в операциите, но не бързайте да се радвате – дали ще изберете да сте Зелена Барета, тюлен, или член на британските SAS – разлика няма да има, независимо от това, че според рекламите на играта различните спец части си имат уникални умения и характеристики. Така възможността да избирате с кои части да играете се превръща в най-елементарно разширяване на стандартните скинове с достоверно описание на характера и предназначението на всяка една от тези части. Единствената възможност за истинско персонализиране на героя ви е избирането на клас в мултиплейър игра, което обаче не е новост в Delta Force – имаше го и в Land Warrior. Всъщност мултиплейърът за мен винаги е бил истинската прелест на Delta Force, но за съжаление Task Force Dagger не прави нищо, за да внесе малкото нужно разнообразие в тази насока. Звуците в играта са относително реалистични и създават убедителна атмосфера по време на игра, като изключим малко странно звучащите крясъци на талибаните. Към играта е включен и Mission Editor, в случай че решите, че можете да се справите по-добре от авторите с правенето на нивата (което е много вероятно, между другото). Като цяло Delta Force: Task Force Dagger не се различава с почти нищо от Land Warrior и съответно не представлява нищо повече от обикновен add-on, направен без много мерак и без желание за разнообразяване на играта. А Delta Force определено вече има нужда от това, въпреки че вероятно някои върли фенове на играта ще харесат Task Force Dagger дори и в този му вид. Ако случайно сте от този тип хора – завишете оценките с по една-две единици, защото Task Force Dagger е поне толкова добра, колкото беше и Land Warrior.

The Neverending Story Part I:
Auryn Quest

Набирайте се на платформички, за да спасите Фантазия

■ Attaction ■ www.aurynquest.com ■ PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D Video ■ 3D jump & run adventure ■ 1 CD





Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	5	4	4

НЯМА ПОВЕЧЕ ДА ПРАВЯ ТАКА X 100

■ Няма как да избегна кратко отклонение на тема възпитанието и ефективното превъзпитание. След като в миналия брой с огромно удоволствие нецензурно отрязах главата на гаврата с Питър Пан, наивно предположих, че ще ме постигне някое стандартно и не толкова перфидно наказание като писането на двоен обем текст за друга адаптация. Та понеже Ръката на боса ме халоса сравнително скоро и още съм зашеметена от това колко бързо и жестоко може да е възмездието за пуснатия на воля език, а и не се появи ненадеен спасител от Германия (под непристигналия ненадеен спасител от Германия да се разбира Икономов, когото неизвестно защо подозирах в тайно рицарство и стремеж да се помага на дами в беда. Явно заради принципното му влечение към дамите съм се заблудила), остава ми само възможността да се отнеса несравнимо по-нежно с Auryn Quest. Друга причина за внезапното ми омекване е това, че не съм чела книгата на Михаел Енде "Приказка без край", познанията ми за Фантазия се изчерпват с филма. А никога и най-волната компютърна адаптация на любим филм не би могла да ме разтресе до дъно, както се случва, когато търсачите на сюжети се вторачат злонамерено и с млеконадойна цел в някоя любима книга. Освен това, ако сега не се покажа благонравна овца, рискувам следващия път да получа три празни страници я за jump'n'run по "Винету" с мнооого набиране по платформички, я за игра по "Двойната Лотхен", в която основен елемент от геймплея ще бъде двете близначки да се преобличат с рокличкн и да играят на кегли с пеперуди в промеждутъците.



В Кулата от слонова кост, където живее Императрицата на Фантазия, прониква крадец. Неговата цел е Ауринът – магическият амулет от две преплетени метални змии, захапали опашките си. Грабва го и изчезва. Сега страната е под смъртна заплаха, изгубила магията си, Императрицата се оказва безпомощна да противодейства на Нищото, което нахлува и разрушава всичко по пътя си. Един-едничък спасител евентуално ще успее да върне на мястото му вълшебния Аурин. Помните ли малкото индианче Атрею от филма? Това сте вие.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Толкова е в общи линии информацията, която ще получите от едно хубавичко интро с приятна музика и обнадеждаваща визия. Като се изтъркаляте от него обаче, ще видите, че на кутията на всеки продукт нещата винаги са по-хубави и точно тази игра не е мечтаното изключение, в което качеството най-сетне ще превъзхожда или поне ще отговаря на обявеното в рекламата. В първите двайсет крачки, става ясно, че куестът в заглавието е само за благозвучие, а иначе ви чака брутален jump'n'run в шест нива или ако щете, шест свята. Все едно да си купите кутия с надпис "Дъвчащи бикини" и да намерите вътре "Карамел Му Чупизъб". Реално имате да подтичвате, да подскачате, да събирате различни светещи топки и прочие не съвсем куестови занимания, а с първите NPC-та почти нямате интеракция. На всичкото отгоре думите им се изписват на мътни розови табелки точно върху лицата им. Не открих опция услугата текстово изображение да се откаже, но и не търсих много активно. Контролите са горедолу стандартни, що се отнася до движението на героя, но грижливо замаскирани, когато потърсите опции за смяна на клавишите, сейв, инвентори или други екстри. Оказа се, че сейв няма, AurynQuest използва така наречените "respawn" points. Играта се запазва автоматично като съберете минимум 5 светещи топки на ниво. Тук ще си замълча многозначително и много дипломатично.

Създателите претендират (не много настойчиво, според тях книгата си е книга, а играта – игра. Използването на популярно име, за да се трупат парички с бози, които никога не биха пробили под свое някакво си име, пък е чест срамен

похват в гейминдустрията), че творението им има нещо общо с книгата, а не с известния филм, но все пак в нея освен Атрею и Императрицата, ще срещнете и други познати герои от филма – Ядачът на камъни например още в първо ниво ще ви помогне с информация.

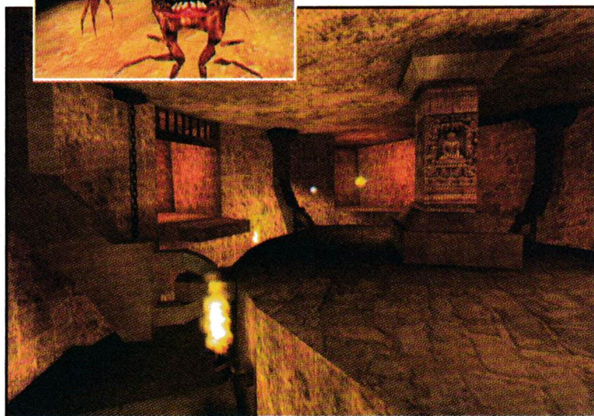
Английският е на съвсем първобитно ниво, т.е. никой не би трябвало да се затрудни от него и дикцията на героите е доста ясна. Звуците в играта не са нищо особено, могат да се класират

по-скоро в графата поносимо незабележими, отколкото приятно впечатляващи

Ако подкарате героя да скокне самоубийствено през някой парапет, ще чуете вик като "шахта-а-а-а-а", но той няма да ви възторгне до степен да останете на това място и да си попадате до насита. (След такава смърт без моткане се връщате в началото на участъка автоматично.) Музиката е дело на Stefan Traug и още някакъв загадъчен nickname, главните теми приличат по стил малко на тези от The Longest Journey, но са по-невзрачни и за разлика от първите няма да намерят място на моя харддиск. За сметка на това в моментите, когато не предстои да се случи нищо важно, примерно когато просто се шляете и се чудите какво още има по този коридор за събиране, музиката откровено заприличва на инструментално диско, което много се тачеше 80-те години из капанчетата по Черноморието.







Играта била правена с прекрасен енджин – MonsterEngine 1.0. На официалния сайт, който е доста богат и сравнително прегледно направен, ще намерите даже и връзка с отдел, който може да ви го представи подробно, ако толкова ви хареса и ви дотрябва. Но за графиката няма какво много да се разпростираме – доста е постна за препоръчителните системни изисквания. Виждали сме и пет пъти по-добра, която обаче върви на два пъти по-слаба машина. Иначе не дразни прекомерно, в никакъв случай да не си помислите, че за нищо не става. Имаме достатъчно въображение да ни нарисува потресаващи картини на наистина лоша графика по "Приказка без край", нали?

Една от внезапно приятните графични изненади е, че Императрицата сега е изобразена по-скоро като Пипи Дългото чорапче, отколкото като излишно налята подрастваща арийска мис Пиги, хранена с мед и мляко, както си я спомням от филма, да ме прощават нейните фенове.

GORE
ULTIMATE SOLDIER

Тръгни след муха, да те заведе до фъшкия

- 4D Rulers/DreamCatcher
- www.4drulers.com/gore/
- PII 350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video
- FPS ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	6	6



Кръвта е в големи количества. Би било добре, ако бе подкрепена с рани или други видими отражения на военните действия.

Текстурите на стените и водата в Gore са прекалено семпли, сравнени с други съвременни шутъри.



Враговете имат специфични особености, обаче като цяло им липсва индивидуалност.

Този дангалак, който ще срещате доста често из нивата, разчита на тежките си юмруци и може да поеме едно кило олово преди да се строполи безжизнен на земята.

Ако трябва да оприлича създателите на Gore на нещо, бих ги нарекъл мухи. В желанието си да направят играта си интересна за възможно по-голяма аудитория те са се лутали точно като мухи без глави от една идея на друга, за да кацнат накрая на нещо безформено, неколоритно и определено понамирисващо.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Нека почнем с историята, взаимствана от плоските сюжети на една камара второразредни филми. В общи линии действието се развива в недалечно бъдеще, за да не се налага изтощителен брейнсторминг за създаването на свръх футуристични герои и нива. Планетата е потънала в глад и мизерия, заради изчерпването на земните ресурси. Постепенно анархията измества по-цивилизованите форми на обществен строй, която пък от своя страна е идеалната среда за виреене на всякакви терористични организации.

В същото време учените създават нов източник на енергия, ORE, и паралелно с нея виртуална тренировъчна мрежа за обучение на войници. Анархистите си създават за цел да владеят ORE и първата им атака е чрез проникването във въпросния виртуален тренажор.

Историята продължава да разкрива своите прелести с всяко ниво, но, смятам, че за целта трябва първата хапка да е достатъчно апетитна, за да имате стимул да напредвате. А тя не е! Тъй като в цялата геймърска индустрия се забелязва зацикляне и изчерпване на идеите за оригинални сюжети, няма да съдя прекалено строго клишетата в Gore, но нямам намерение да пестя критиките си към останалите ключови елементи.

Собственият енджин на 4D Rulers, наречен Amp, претендира да има "всички ектри, необходими за модерен шутър", което може да бъде коментирано или с насмешка, или с обяснението, че авторите не са виждали по-нова игра от Quake 3.

Трябва да се впечатлявате много лесно,

за да ви допаднат постните коридори, в които дори не можете да отворите една врата, неразрушимите стъкларии и приемливите като детайли персонажи, но също така безидейно тласнати в категорията на типажите. С всяко ниво, минато с пълен безинтерес, се надявах да попадна на нещо по-различно от вече

видяното, но непрекъснато се появяха едни и същи мутри – на типична крещяща откачалка с ексцентрична прическа, на цицореста мъжкарана с басов тембър на гласа и един Голиат, хванал кутия с неидентифицирана напитка, като че ли е по-ценна от собствения му живот...

Започнах с това, че 4D Rulers са били повлияни силно от други продукти от жанра, но за разлика от очакваната успешна комбинация на заимствани идеи са постигнали

безличен буламач,

който в най-добрия случай ще ви е безразличен. Имам чувството, че Gore първоначално е била замислена за игра само в мрежа, а соловият режим е бил скалъпен набързо в последния момент. Достатъчно е само да видите нивата, които са абсолютно линейни или кръгови, напълно в стила на стандартните карти за мултиплейър. Дори и така да е, не виждам защо дизайнът им е толкова прост. Gore е бърза игра, фреймрейтът е стабилен, няма кой знае колко врагове едновременно на екран... можеше в пустите коридори да се добавят я тръби, изпускащи пара, я повечко саксии или в краен случай ултра-баналните сандъци! Убеден съм, че енджинът не би се затруднил.

За звуците не ми се говори,

не за друго, а защото прекалено ще наклоня везната в полза на негативизма, а не го искам, тъй като Gore: Ultimate Soldier е категорично посредствена, но в никакъв случай лоша игра. Без много заобикалки може да се каже, че звуковото оформление сякаш е взето от универсалния архив със стандартни аудио файлове на шутърите. Гърмежи, тихи стъпки, крясъци и... това е всичко като че ли.

Чудя се какво положително да напиша и не ми идва нищо крайно интересно на ум. Може би за това, че има някаква интерактивност? Например, че можете да стреляте по пожарогасителите и туби със запалителна течност, когато опонент минава край тях. Е, да, можете, но това не е уникално по никакъв начин за жанра, а и няма красиви ефекти от експлозиите, горящи трупове и прочее. Разработчиците са решили да вкарат много кръв, подобно на Soldier of Fortune, обаче, както във всеки друг аспект на играта, и тук не са се развихрили особено. Когато улучите опонент, от него ще рукне порой от кръв, но за кратко, след което няма да забележите нито рана, нито каквато и да било следа от офанзивата ви. Няма откъснати крайници, специфични анимации, нищо!

Странно е, че липсва и режим skirmish срещу управлявани от компютъра противници. За мен това е сериозен пропуск и ще съкрати живота на играта. За сметка на това обаче, присъстват всички по-популярни режими на мултиплейъра като Deatmatch и Capture the Flag. Друг е въпросът дали предлагат нещо повече от по-изпипаните конкурентни продукти.

Обобщено, в Gore: Ultimate Soldier всичко е посредствено – от графиката, през звуците, до геймплея. Колкото и да е жалко за създателите 4D Rulers, тяхната първа игра от най-популярния при компютрите жанр няма да се запомни с нищо. Просто защото не предлага нищо повече от това, което други игри имат, при това по-добре направено.

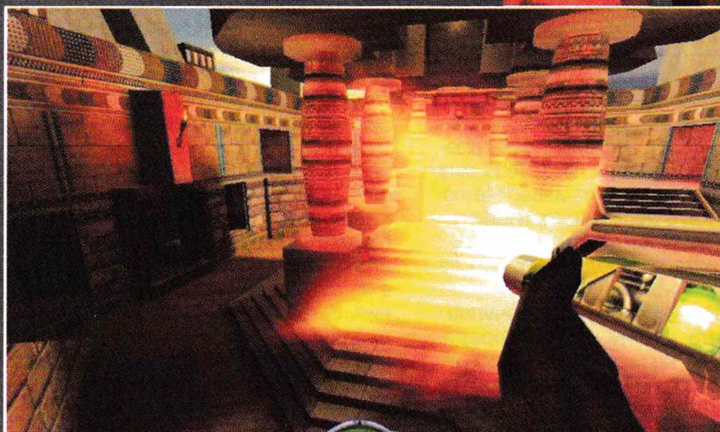


Би било ефектно, ако можеше да се стреля през стъклата, но, уви, това не е възможно. Изглежда и аквариумите са бронирани.



Нивата на пръв поглед са огромни, но можете да ходите из съвсем малка част от тях.

Оръжията не са интересни, а ефектите от тяхната употреба са на нивото на непретенциозен MOD, вместо да гонят тези от водещите продукти от жанра.





Подобни мелета не са рядкост, но им липсва тръпката, позната от игри като Serious Sam.

GRAND PRIX 4

Нов връх в перфекционизма на Geoff Crammond

■ Simergy/Infogrames ■ www.grandprixgames.com ■ PII-400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ F1-симулация ■ 1 CD

Радост за феновете на F1-симулациите. Само така може да се определи случващото се през последните години в този геймърски жанр. Производителите се надпреварват да пускат нови игри по тази тема. Няколко седмици след появата на F1 2002, творението на екипа на Geoff Crammond, наречено Grand Prix 4 се появи на белия свят...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	9	9

По всяко време можете да се пренесете в кабината на някой друг пилот и да погледнете през неговите очи.

Както във всички области на съвременния пазарен свят, така и в симулациите на Формула 1, конкуренцията е безпощадна. Няколко седмици преди официалното излизане на GP4, EA Sports пуснаха своята игра и по този начин се опитаха да вгорчат живота на Infogrames и в частност този на Geoff Crammond. Доколко успешна беше тяхната пазарна стратегия ще покаже времето, но така или иначе поредното издание на най-популярната F1-симулация вече е факт. Още преди официалната поява на четвъртата част на GP, не бяха малко тези, които изказаха подозрения, че това е прибързан ход от страна на издателите и че феновете ще трябва да се задоволят с маскираното в по-добра графика, леко преработено издание на GP3. Тези мнения не бяха лишени от известна логика, тъй като перфекционизмът в работата на Geoff Crammond предполага доста по-продължителен период за разработка.

КОЙ Е GEOFF CRAMMOND?



■ Едва ли съвременните PC-игри щяха да бъдат това, което са в момента без него. Някои го определят като гуру на F1-симулациите и това не е случайно. Едва ли има заклет почитател на този автомобилен спорт, който да не е пробвал някое от изданията на неговата култова поредица Grand Prix. В началото на своята кариера Geoff Crammond работи като системен инженер в отбранителната индустрия. През 80-те години се пренасочва към видеоигрите, като името му се свързва със Super Invaders (клонинг на превърналата се в легенда Space Invaders). През 1984 като плод на неговите усилия се появява първата рейсинг-симулация, наречена Revs. Следват The Sentinel, Stunt Car Racer, а през 1991 г. на пазара излиза първата част на Grand Prix за Amiga (1992 година за PC). Пет години по-късно е готова втората част, а през 2001 третата.

Всяко излизане от пистата води до загуба на ценни секунди.

Grand Prix 4 като че ли разчупва традицията, игрите от тази поредица да бъдат носител на революционни новости, но това няма и как да се случи. Конкурентната битка принуди издателите да прекратят практиката с безкрайно дългата разработка и пускането на заглавието едва тогава, когато са налице солидни технологични нововъведения, които да осигурят напълно нов облик на играта. И все пак в четвъртата част има доста нови неща. Сред тях се откроява значително подобрената и усъвършенствана графика. Grand Prix 4 изглежда осезаемо по-добре в сравнение с миналогодишното издание. Играта е станала доста "пошарена" и атрактивна от визуална гледна точка. Детайлността и реализмът при пресъздаването на пистите и болидите са видимо на по-високо равнище. Най-радващото в случая е, че разработчиците са помислили за геймърите с по-тънък бюджет и са успели да постигнат впечатляващо качество, без това да е за сметка на системните изисквания. В това отношение заглавието на Infogrames стои доста по-добре от F1 2002 на EA Sports. Факт е, че играта върви безпроблемно и на машини със сравнително скромни параметри. И все пак, ако искате да

видите GP 4 в цялата ѝ прелест, трябва да разполагате с PC, което значително надхвърля посочения минимум. Конфигурирането е напълно автоматично като балансът между нивото на графиката и скоростта, с която върви играта е приемлив, така че спокойно можете да оставите настройките, такива, каквито ви се предлагат. Въведени са допълнителни гледни точки на камерата, сред които задължително трябва да отбележа така наречената T-Cam, която е позната от телевизионните предавания на Формула 1. В стремежа си към съвършенство в графиката производителите са попрекалили с някои елементи. Тук трябва да се спомене отражението на околността в болидите. Въпреки лъскавата им боя, те далеч не са толкова огледални, колкото са ги направили дизайнерите.



Звуковото оформление е на обичайното качество. Грохотът на собствения двигател, инструкциите от бокса, шумът от болидите на противниците и възгласите на публиката звучат максимално близко до истината. Направено е много и по отношение на позиционирането на звука.

За геймплея могат да се кажат само суперлативи. Максималният реализъм винаги е бил отличителна черта на игрите от тази серия и новото издание не прави изключение. Първият показател, по който творбата на Geoff Crammond остава ненадмината, е невероятната прецизност при моделирането на пистите. За целта производителите са използвали повече GPS, като замерванията са били в над 50 000 точки за всяко от трасетата и са анализирани повече от 30 000 снимки и огромно количество видеозаписи. Поведението на механиците при спиранията в бокса е невероятно. Техните движения са пресъздадени с помощта на използваната технологията за Motion Capturing. Всеки един от болидите има различно оформление на кабината, а външният им вид е може би най-близкият до истината, който съм виждал в PC-игра. Поведението на автомобилите е различно. Разликата между движението на кола на Ferrari, Minardi или McLaren е огромна. По отношение на контролите твърдо мога да кажа, че ако не разполагате с качествен волан (по възможност Force-Feedback), едва ли ще усетите дори малка част от истинското лице на играта. Управлението с клавиатура е прилично, но само за режим на игра с възможно най-голям брой включени облекчения за новаците в виртуалните F1-състезания. По този начин, обаче GP 4 се превръща от идеална симулация в чиста проба екшън-рали. За щастие миналогодишните проблеми с един от най-продаваните волани, сега са решени успешно. Изкуственият интелект на противниците е на поносимо равнище, но като че ли това остава едно от слабите места в играта. По този показател конкурентният продукт на EA Sports е едни гърди напред.

Игровите варианти са в рамките на обичайното. Очакванията на голяма част от феновете за по-голямо разнообразие бяха напразни. В това издание на Grand Prix няма Career mode и Drive School. Предполага се, че всичко това ще бъде включено в следващия Grand Prix 5.

Може би най-големият недостатък на Grand Prix 4 не толкова в използваните технологии и качеството на техния продукт, колкото в невъзможността на Infogrames да се преборят с Electronic Arts в битката за актуални лицензи. По тази причина новото GP има леко исторически характер. За пореден път в тази иначе перфектна симулация ще се срещнете с коли и пилоти от вече преминалия в историята миналогодишен сезон.

Плюсове:
- подобрена графика
- сравнително ниски системни изисквания
- перфектни писти, създадени с помощта на GPS-измерване
- не са допуснати проблемите в GP3 с някои Force-Feedback волани
- нови гледни точки на камерата

Минуси:
- стар, неактуален лиценз
- няма Career mode
- няма Drive School
- може да се желае още от изкуствения интелект на противниците
- липса на вариант за игра през Интернет



Линията по пистата показва правилната траектория на движение.



Различните гледни точки на камерата дават перфектен поглед върху състезанието.



С тази скорост е немислимо да се влезе в завоя.

Syberia

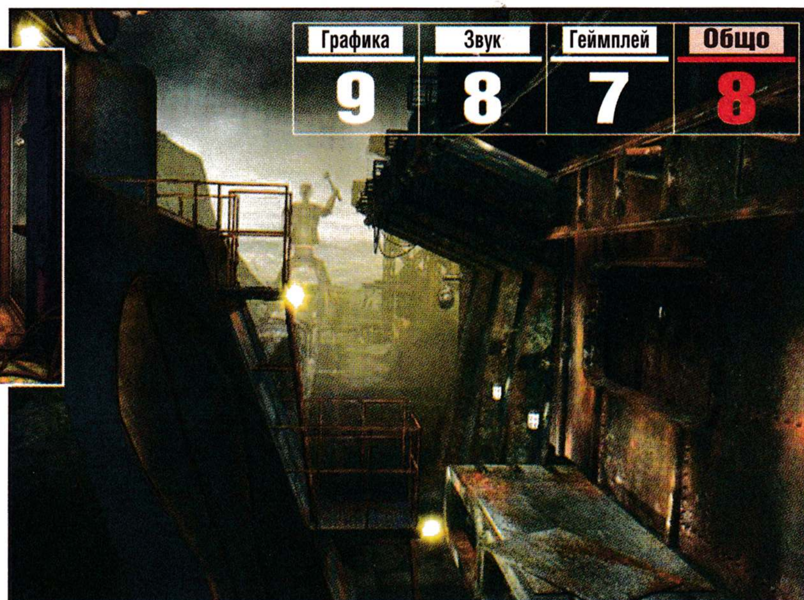
Кейт Уокър - една американка в страната на машините

■ Microids ■ http://www.syberia.info ■ P3 500, 16 MB 3D Video, 64 MB RAM, 400 MB HDD ■ Куест ■ 2 CD

Поне хотелът във Валадилен изглежда относително нормално.



Злокобно и антиутопично...



Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	7	8

Едва ли има геймър по света, който този месец ще бъде недоволен. В сянката на чаканите от години суперхитове WarCraft III и Neverwinter Nights, се появиха дори и няколко скромни куеста, за огромна радост на малцината любители на този жанр. И после казват, че през летните месеци на геймърската сцена било сушаво... ха, дано лятото всяка година е толкова "плодородно"!

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

В графично отношение Syberia е най-добре изглеждащият куест, който съм виждал напоследък. Някой би казал с ехиден тон, че това не е особено постижение, тъй като в жанра и без това не излизат кой знае колко много заглавия и при това повечето от тях са правени от аматьори. Ние, старите куестаджии, просто ще игнорираме подобни саркастични забележки, защото е под достойнството ни да обясняваме, че дори в днешните мрачни за този жанр времена, понякога излизат качествени куестове – например Syberia.

От пръв поглед си личи, че играта е правена със старание и отдаденост. Веднага ще познаете и че тя не е дело на американска фирма – създателите на играта са французи, а главният виновник за нея се нарича Беноа Сокал и в миналото е писал разкази, рисувал комикси и участвал в направата на видеоигри. В най-новата му игра ще откриете по нещо от всичките му предишни хобита. Самият той определя Syberia като:

"Заслепително пътуване от Запада към Изтока – тоталната ви дезориентация е гарантирана"

Гробница или нещо по-различно?



Главната героиня в Syberia е елегантната млада дама Кейт Уокър – американски адвокат, специалист в юридическите процедури по изкупуване на една компания от друга. Тя е пратена в малкото алпийско градче Валадилен точно по подобен въпрос – относно финализирането на сделката по закупуването на местната фамилна фабрика Voralberg Manifacturing от американския гигант Universal Toy Company. Сделката е предварително уредена, собственичката на фабриката – застаряващата и затънала в дългове мис Ана Воралберг, се е съгласила и всичко изглежда твърде просто до момента, в който Кейт пристига във Валадилен, където хората и машините живеят в симбиоза. Механизираният град е достатъчно странен сам по себе си, но едно погребение в него е може би най-странната гледка, която човек може да види в живота си. Робот-барабанист, следван от теглена от кон катафалката и процесия от механични хора, облечени в черни костюми... това е посрещането на Кейт във Валадилен. Мис Ана е починала наскоро, а сделката по изкупуването на фабриката става практически невъзможна, защото се оказва, че съществува жив наследник – братът на Ана, считаният доскоро за покойник, геният Ханс Воралберг. Така започва одисеята на Кейт, която тръгва след изгубения брат и минава през половината свят, преди да го открие.

След като се преборите със загадките на полумеханизирания град Валадилен, следата ще ви отведе в Барокщат – изолирано университетско общество от учени, посветили се на изследването на редките биологични видове. След като се наситите на тема "фауна и флора", ще се гмурнете направо в руините на СССР, тъй като приключението ви повежда направо към Сибир. Изоставеният космодрум Комколзград и запуснатият курорт Аралбад са своеобразна постсоциалистическа антиутопия, каквато не съм виждал в нито една друга компютърна игра. Общото между всички места, които Кейт посещава е, че те са някак си сюрреалистични и изолирани от света, почти безжизнени, а малкото жи-

ви хора, които ще срещнете са или особняци, или направо умопобъркани. Елегантната личност на Кейт изглежда не на място сред всичко това, а звънът на поредния досадник, търсещ я по модерния мобилен телефон, рязко контрастира с безвременната обстановка около нея. Самата личност на Кейт е противоречива – понякога виждаме в нея безукорния професионалист и светогледа на типичния консуматорски ориентиран американец, друг път – любопитството на дете, което просто се удивлява на чудесата, които вижда. В търсенето на Ханс Воралберг, Кейт без съмнения ще открие и нещо скрито в себе си...

Но стига съм ви разказвал за историята, всъщност самият аз все още не съм изиграл играта докрай и голяма част от информацията ми е почерпена от богатият сайт на играта – http://www.syberia.info . Ако искате да научите повече за Syberia, горещо ви препоръчвам да го посетите лично, но имайте предвид, че достъпът до голяма част от информацията се дава едва след регистрация по e-mail.

Да се върнем към описанието на играта – какво вече казах в началото на статията, най-голямо впечатление прави графиката.

Визуалният стил на цялата игра е необичаен и абстрактен

Както декорите, така и героите са предварително рендерирани 3D-модели. Художниците са се постарали да изпипат всичко в детайли и да не оставят полузавършена работа, каквато сме виждали в много други игри. Пейзажите обикновено не са напълно статични – често можем да видим прехвърчащи птици или други раздвижени елементи в тях. Моделите на героите също изглеждат добре, а конкретно за Кейт Арчър са анимирани доста различни движения (макар и на моменти да изглеждат малко неестествено). В играта има и много анимации (cut-scenes), както и опция в началното меню за гледане на всички вече разкрити филмчета.

Интерфейсът на играта е стандартният опростен point-and-click, типичен за 90% от съвременните куестове. Естествено, както във всеки куест, си имате меню-инвентар, където складирате съкровищата си, за да ги използвате по-късно. Курсорът на мишката се променя, когато попадне върху обект, с който можете да осъществите някакво действие. Една от малкото ми критики към интерфейса е, че същият този курсор по никакъв начин не подсказва дали е попаднал върху обект или върху "път" към друга локация, тъй като и в двата случая изглежда абсолютно еднакво. Вярно, това е дреболия, но води до известни неприятни обърквания (мислите си, примерно, че можете да отворите сандъка до вратата, кликвате и Кейт просто минава през вратата).

Загадките в играта не са трудни сами по себе си, но въпреки това се напредва бавно, тъй като във всеки един момент имате достъп до десетки локации, като само на около една четвърт или по-малко от тях има предмети, с които можете да правите нещо. Това води до дълги и скучни "разходки" от единия край на града до другия, които дори с възможността за тичане (double-click) не стават особено по-кратки. Поне картинките са приятни за разглеждане, но щеше да е много удобно да има някаква опция за ускорено придвижване – примерно карта на местността, така че с едно цъкване да стигате до важните места.

Като съм започнал с критиките, досега не съм споменал, че в продължение на играта ще намерите голямо количество документи за четене – дневници, писма, факсове, вестници, рекламни брошури и какво ли още не... Тези печатни материали допълват историята и предлагат решенията на някои от загадките, но все ми се струва, че авторите можеха да измислят и нещо по-добро... Поне на мен четенето на дълги текстове от монитора ми се струва безкрайно скучно и смятам, че винаги може да се измисли и по-добър начин да се поднесе една история. Но както това, така и останалите дребни дефекти, дори леко насилената протяжност на играта несъмнено могат да се преглътнат, така че Syberia засега получава моя личен приз "най-добър куест за тази година". Да видим дали скоро ще се появи играта, която да я детронира.



Прашният таван също крие своите тайни.



Още една странна гара, до която ще ви отведе търсенето на отдавна изчезналия гений.



Останките от строежа на Светлото Бъдеще в СССР.



Тук с удоволствие бих прекарал зимната си ваканция.



Това не е гигантски парник за домати. Добре дошли на гарата в Барокщат.

motogp

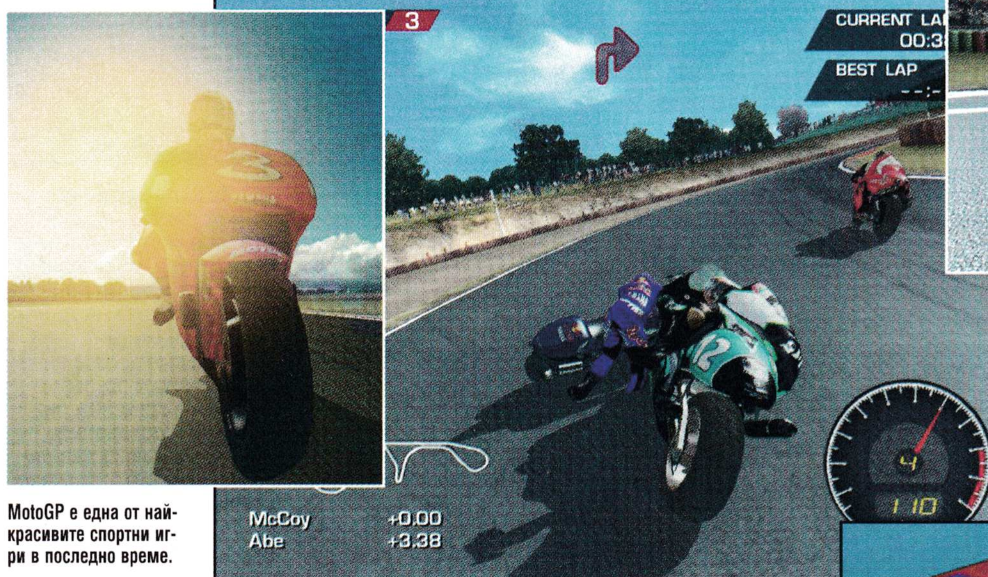


НА ДИСКА

■ На диска към списанието ще намерите демо на MotoGP.

Най-доброто състезание с мотори!

■ THQ ■ www.teamfactor.co.uk ■ www.thq.com/motogp
■ P3 600 MH, 64 RAM, 3D Video ■ racing ■ 1 CD



MotoGP е една от най-красивите спортни игри в последно време.

Този едва ли ще оцелее след това влизане в мотора му.



ФАКТИ

- 10 писти.
- Истинските състезатели и мотори от шампионата през 2001 г.
- Аркаден и реалистичен шампионат.
- Възможност да променяте състезателите и моторите.

Феновете на състезанията с мотори дълго време бяха оставени на сухо. Последният удар беше появата на бъгавия Motoracer 3, който беше огромно разочарование за голяма част от геймърите. Ако сте фен на мощните машини обаче, новата игра на THQ със сигурност ще ви компенсира за всички разочарования от последните месеци.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

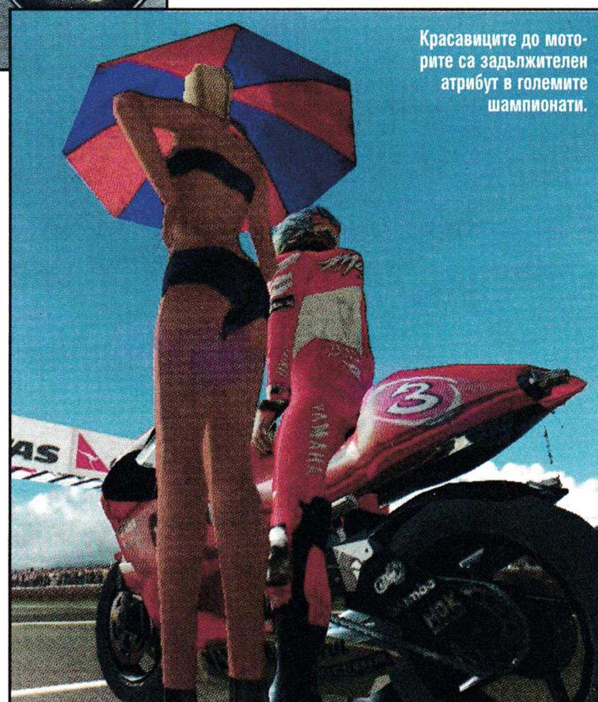
Трябва честно да си призная, че това, което се появи на моя монитор след инсталацията, направо ме хвърли в екстаз. Рядко в последно време ми се е случвало толкова спонтанно да се въздоргна от външността на дадена игра, но MotoGP Ultimate Racing Technology успя да ме грабне още от първата секунда.

След първия невярващ поглед към екрана започнах да експериментирам със самата игра и последва следващата суперприятна изненада. Освен невероятни красоти играта предлагала и хубав геймплей. Ето тази комбинация вече действително е рядка. Програмистите са успели да постигнат доста интересна

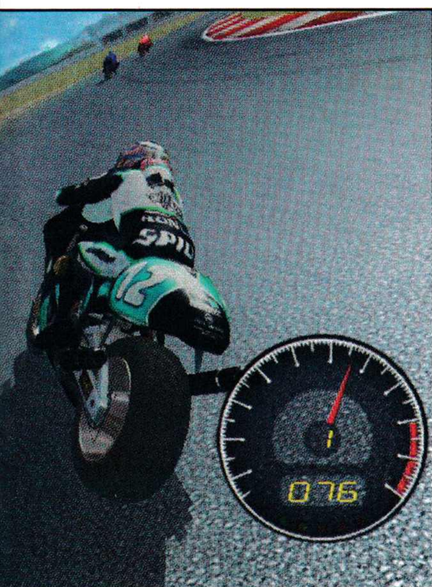
смесица между сериозен симулатор на мощни мотори и аркадна игра,

която не изисква кой знае какво разучаване преди да се пуснете по пистите и да спечелите първите лаври, но в същото време предлага на феновете на мотоциклетизма и достатъчно реалистично пресъздаване на любимия спорт.

Но нека карам по ред на номерата. В главното меню на MotoGP ви очакват няколко различни вида игри. Да обяснявам надълго и нашироко какво е Quick Race едва ли е не-



Красавиците до моторите са задължителен атрибут в големите шампионати.



Веселото блъскане на противници минава безнаказано в аркадния режим.

обходимо. Тук само ще вметна, че в началото няма да имате достъп до всичките 10 писти от истинския шампионат по мотоциклетизъм и до всичките състезатели. Удоволствието да се състезавате по всяко време на по-голямата част от тях и с всички мотори ще трябва да си го спечелите като постигате добри класирания в шампионатите. А те са общо 2 на брой. Веднъж можете да се пуснете в така наречения Arcade Championship. Както е видно от заглавието, тук ви чака

чист и неподправен екшън

Реализмът при управлението е сведен до санитарния минимум и основната цел е на живот и смърт да стигнете до финала преди да ви е изтекло времето. Няма никакви излишни екстри от типа на щети по моторите при катастрофи или особено реалистично поведение на машините. Единственото действително важно нещо е да се постигат високи скорости и добри резултати. Състезанията се провеждат на всички писти от шампионата като преди началото на надпреварата можете да си изберете и вашия любим състезател в пакет с неговия личен мотор. За целта от THQ са лицензирали оригиналните звезди и мотори от миналогодишното издание на истинския световен шампионат, така че феновете на мотоциклетизма ще могат да се пробват в ролята на техните любимци. Привърженците на по-голямата индивидуализация пък имат възможност да променят почти всичко по самите състезатели и техните машини.

Ако ви се занимава с нещо по-реалистично, можете да пробвате Grand Prix Series. Този шампионат дублира истинското Световно първенство. Тук естествено ви очаква значително по-висока степен на реализъм и няма да можете да си позволите лукса да се блъскате на воля с всеки препречил ви се, без да се страхувате от никакви последствия с изключение на загубата на няколко секунди. За радост обаче MotoGP в нито един момент не се изражда в свръхпрецизен симулатор, който да ви наказва брутално за всяка миниатюрна грешчица.

Освен да участвате в шампионатните надпревари можете да си тренирате на воля на произволна писта или пък да се състезавате срещу часовника в Time Trials. Разнообразието в геймплея е сериозно и играта със сигурност няма да ви дотегне бързо. Още повече, че от THQ са предвидили и опция за игра в мрежа, така че по всяко време можете да се пуснете срещу истински хора в местния клуб или през Интернет.

В управлението нещата също са пипнати като хората, въпреки че липсва поддръжка на волани, което като че ли е единственият по-сериозен минус на играта. С клавиатурата обаче няма да имате никакви проблеми да постигнете добри резултати, така че този пропуск не е чак толкова драматичен. Звуковите



ефекти също са сполучливи и допринасят за създаването на нужната атмосфера за вашите подвизи по световните писти. Още по-възторжени думи трябва да кажа за графиката. MotoGP е адаптация на едноименния хит за X-Box и PC версията по този случай изглежда повече от добре. Както знаем, конзолата на Microsoft е доста модерна в техническо отношение, така че тук чисто и просто отсъстват досадните странични ефекти на игрите за PlayStation 1 и 2 като модели с малко полигони, мъгла за прикриване на слабия графичен чип и текстури с ниска разделителна способност, които са типични за конзолите на Sony. Всичко си е оптимизирано за GeForce 3, така че ви очаква

Графика	9
Звук	9
Геймплей	8
Общо	8

пълен набор специални ефекти

гарнирани с красиви и качествени текстури. За съжаление системните изисквания също са в унисон с качествата на графиката, така че особено ако разполагате с по-слаба видеокарта, е добре да помислите за ъпгрейд. Инвестицията обаче определено си заслужава, защото с MotoGP ви очаква изключително забавна игра, която ще ви осигури много приятни мигове пред монитора.





Състезанията на дъжд и тук имат своя специфичен колорит и са пресъздадени добре в графично отношение.

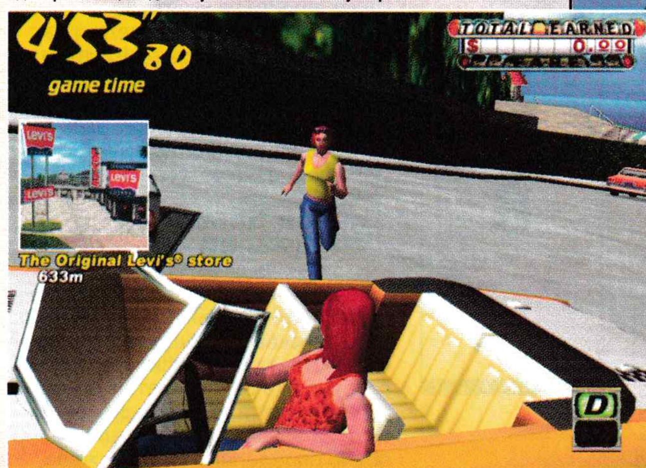


Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	10	10	9

Жълта кола с жълта книжка се кара

■ Strangelite/Sega ■ www.sega.com ■ P2 500 MHz, 64 MB RAM, 3D Video ■ Arcade racing ■ 1 CD

Натиснете бутоните за Drive и Acceleration два пъти – бързо и едновременно, за да получите моментално ускорение.





При такива каскади се чуват или възторжени викове или строго мърмене. Зависи от манталитета на пътниците.

Аз съм шантав таксиджия,
Карам лудо, то се знай.
Зад волана съм фурия,
стигнахме... бакшиш ми дай!

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Игри като Crazy Taxi са причината да съм геймър, да харесвам конзолите повече от компютрите (като платформа за джиткане), да твърдя, че няма нужда от графичен реализъм и симулативност, за да забравиш ден ли е или нощ, и единственото, което да те интересува, е дали можеш да минеш нивото с по-добри резултати, или пък да овладееш трудна, но ефектна техника.

Години след като Crazy Taxi завладя сърцата на собствениците на Sega Dreamcast, а по-късно вилня и по други конзоли, лудите таксиджии найсетне стигнаха и до компютрите, но дългият път изглежда не ги е изморил, защото са все така бързи, смели, сръчни...

Изглежда писмото до японското другарче, което писах след излизането на Sega Rally за PC, е дало резултат, защото доживях да видя читава, не, направо

перфектна транслация

от конзолна игра за компютър. Всичко е налице, добре портнато, осъвременено, но не до неузнаваемост и, най-важното – запазена е атмосферата – ключовият елемент за всеки продукт от развлекателната индустрия.

Големите стрелки показват пътя към търсеното място, но не и преките отсечки.

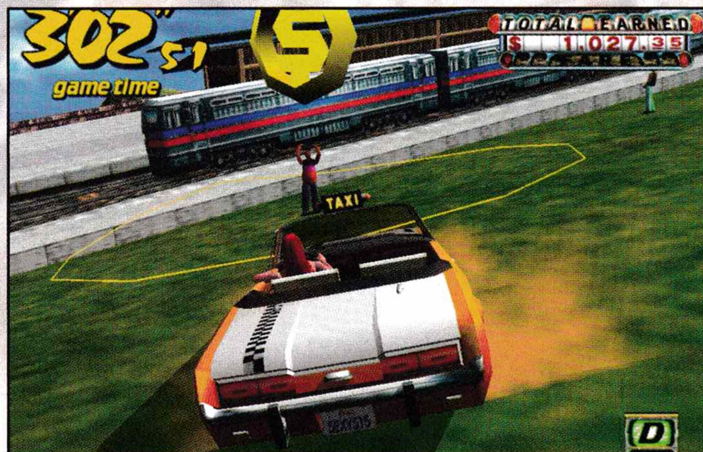


В Crazy Taxi вие сте таксиджия. Можете да избирате измежду четирима шофьори Gena, B.D. Joe, Gus и Аксел – всеки със свой набор от забавни реплики и уникална кола. Действието се развива в голям град, където жителите водят енергичен живот, често са притискани от времето и се нуждаят от вашите услуги да стигнат до работата си, магазина или църквата по възможно най-бързия начин. Вашата задача е това да стане, ако ще това да значи да минавате през трупове (е, не чак като в Carmageddon), да търкате броня в автомобилите на насрещното движение или да кривнете направо през тревните площи на парка...

Аркадният режим, разбираемо, е по-повърхностен. Там за определено време трябва да обслужите възможно най-много клиенти и да съберете достатъчно кредити, така че да се сдобиете с престиж на супер-шофьор. Това, разбира се, не става лесно. Необходими са упорити тренировки, за да се вместите в ограниче-



Колкото и да опитвате да прегазите пешеходците, няма да ви огрее.

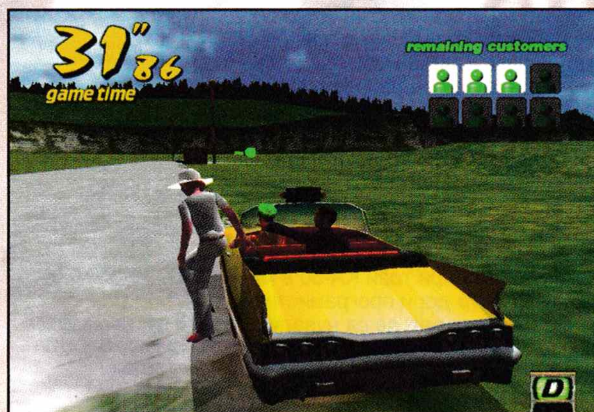


Ще познаете нуждаещите се от вашите услуги по "доларчето" над главите им. Гледайте да спрете близо до тях, ако не искате да си изпросите критична забележка.

ното време и предимно да разучите преките пътища и разположението на основните места, където обичат да ходят виртуалните жители. Препоръчително е преди да се пробвате в аркадната игра, да минете мисиите в режим Crazy Box. Те са подредени по степен на трудност и ще ви помогнат да свикнете с машината и овладеете комбинациите от бутони, необходими за изпълнение на специфичните лудешки техники. Отделно мисиите са адски забавни. В първите усвоявате моменталното ускорение и каскадьорско завъртане, после привиквате да се състезавате с времето, а последните ви поставят в трудни, но в никакъв случай досадни ситуации. Например в една от тях трябва да разкарвате

отбор баби в тийнейджърски гащи

по крайбрежието като внимавате да не цопнете във водата. В друга мисия пък имате МАЛКО ВРЕМЕ, за да съберете и закарате МНОГО ХОРА до общата им отправна точка. Проблемът е, че тези типове са пръснати из нивото, понякога на трудно достъпни места, налага се да пробвате много варианти за последователното им събиране и накрая, докато бързате да се вместите в сроковете, трябва да внимавате да не паднете в пропастта или да се забиете без да искате в някое кьоше и да загубите ценни секунди. Вече на няколко пъти споменах времето, което е основният ви опонент в играта. Във връзка с това за Crazy



Качването и слизането на клиентите в движение не е проблем. В Crazy Taxi не винаги можете да губите време за излишни спирания.

Местата, където трябва да оставите клиентите си, са маркирани с ярък зелен цвят и се забелязват отдалече.

Taxi може да се каже, че има и възпитателен характер, особено за нашия балкански манталитет, в който никой не цени времето на другия.

Изпитвам огромно удоволствие, докато пиша тази статия, първо, защото играта е страхотна, и, второ, защото мога да кажа неща, които от много време нямах причина да изрека. Типичен пример е звуковото оформление, което в повечето заглавия не се запомня с нищо конкретно, но в Crazy Taxi е на ниво, не по-ниско от стегнатия геймплей. Всеки от четиримата шофьори е със свой глас и арсенал от лафове. Gena е сравнително уравновесена, любезна и със секси тембър, докато B.D. Joe, да речем, напълно се вписва в представата ни за тъмнокожите герои, които познаваме от филмите – с жаргонен речник и куп провлачени носовки. Е, "motherfucker" никъде не чух...

Ти си ДЯВОЛСКИ добър шофьор!

Това каза попът, след като го метнах до църквата. Не вярвах на ушите си. Секунди по-късно една лелка тотално ме закопа с "Мерси, пич, ти си върха" и за да ме убеди тотално, че обичам тази игра, добави "Гепи!" като направи съответното движение с ръката! Наистина не мога да ви опиша всички коментари, които ще чуете от таксиджиите и техните пътници. Много са, не винаги са на място, но именно това е забавното.

Crazy Taxi все пак нямаше да получи перфектна оценка, ако и музиката не бе толкова вписваща се в екшъна на екрана. Саундтракът е дело на музикантите от The Offspring и Bad Religion, които лично не бих си пуснал да слушам без причина, но, вервайте ми, не може да има по-подходящи изпълнители за Crazy Taxi. Феноменално добре свършена работа и безупречен подбор на парчетата!

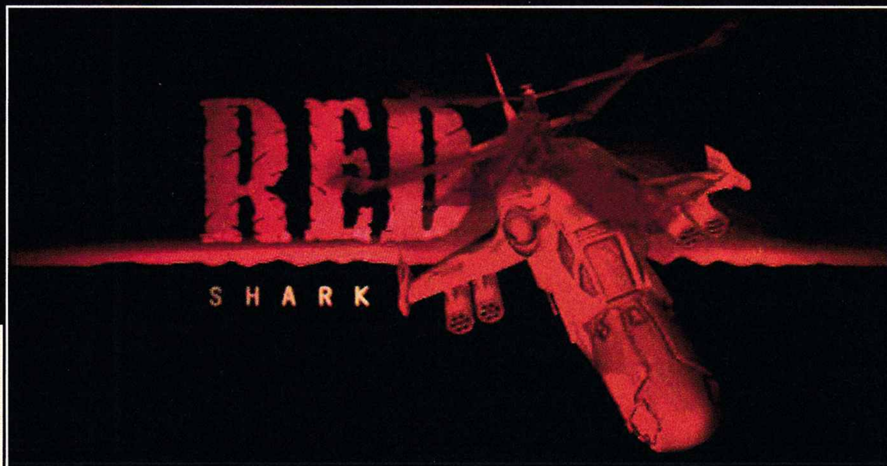
Графиката е такава, каквато може да се очаква от игра на три години. Няма много детайли, но конзолните игри винаги със се славили със своята оптимизираност и способност да се извлече максимумът от наличното. Похвалното в случая е, че това не е просто поредната портната от конзола игра. Текстурите са пипнати, поддържат се високи резолюции, а зареждането на геометрия от нивото не дразни, както става обикновено. Личи си, че транслацията е правена с желание за високо качество.

Много малко не достигна на Crazy Taxi да получи най-висока оценка. Не защото нещо не е свършено по най-добрия възможен начин, а просто защото играта не е правена първоначално за компютър и това се усеща. Особено ако не разполагате с добър джойпад и управлявате автомобила с клавиатура. От друга страна, ненавременната поява за компютър е единствената логична причина Crazy Taxi да не стане класика и за тази платформа. Да, не е класика, но е много, много близо до това да бъде такава!





Овладяването на подобни каскадьорски пинизи е единственият начин да минете мисиите успешно.



Commanche за бедни

- Buka/Gramis
- www.pcmania.bg
- P2 350 MHz, 64MB RAM, 3D Video
- Action ■ 1 CD

Успехите на Novalogic и тяхното легендарно Commanche успяха трайно да наложат екшън-ориентираните симулатори на хеликоптери в сърцата на геймърите. Очевидно руснаците от G5 Software също са били заразени от вируса на Commanche, защото в сътрудничество с Buka на пазара се появи техния Red Shark.

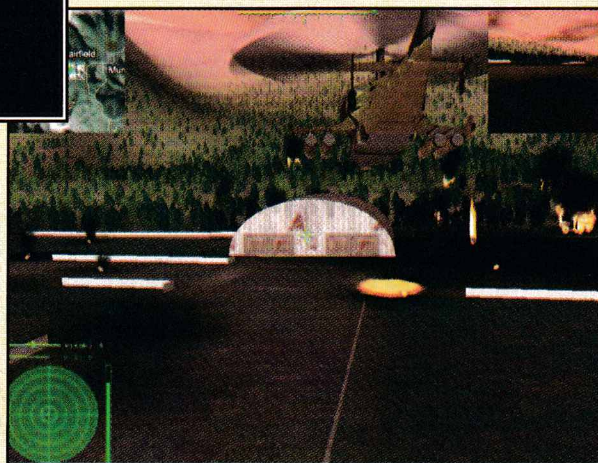
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

А Red Shark си е именно имитация на култовия мегахит на Novalogic само дето в случая вие не се качвате в кокпита на американския Commanche, а на неговия руски еквивалент КА-50.

За да се оправдае вашето присъствие в такова унищожително летящо чудо на техниката, авторите са измислили и една

безкрайно малоумна история

Братушките от G5 Software са натворили следния сюжет: през 2010 г. руски учени успяват да изобретят машина на времето. Очевидно поради липса на по-смислено приложение за това фундаментално откритие те решават да изпратят един въоръжен до зъби хеликоптер КА-50 в епохата на Втората световна война, където същият трябва да помогне на Сталин и неговата Червена армия да победят германците. Това всичко е чудесно, само че на мен така и не ми станаха ясни някои неща. Какво точно дири този КА-50 в миналото. Както дори програмистите от G5 би следвало да са чували, Червената армия си печели войната и без помощта на КА-50. Освен това никой не дава смислен отговор на въпроса защо точно в миналото се изпраща 1 (един) хеликоптер, а не да кажем 100, които в комбина с известно количество MiG29 и малко модерни танкове биха направили на пух и прах хитлеристите. Но това явно ще си останат неразгадани тайни на сценариста на Red Shark. В интерес на истината тук съм длъжен да отбележа, че конкуренцията в жанра не предлага кой знае колко по-смислени сюжети, така че в това отношение извращението от страна на авторите на Red Shark се преглъща. По-важното е какви ни очаква като геймплей след инсталацията.



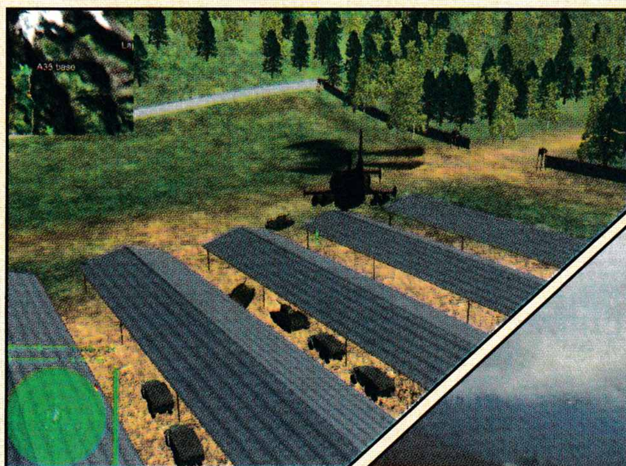
В тази мисия трябва да разрушите вражеско летище.

Трябва честно да си призная, че съм доста раздвоен от тази игра. От една страна, в графично отношение нещата, макар и да са на светлинни години от Commanche 4, са съвсем приемливи. Музиката не е никак в унисон с Втората световна война, но пък е доста приятна, а контролите са действително лесни за усвояване. Най-забавното е, че играта действително може да се управлява само с мишка и клавиатура, което трудно може да се твърди за по-големия брат Commanche 4. Това бяха и добрите новини. Сега следват лошите. Мисиите примерно са общо 15 на брой, което само по себе си е доста постно. Самите те обаче са още по-постни. Повечето се израждат в

петминутка на омразата,

по времето на която вие бодро избивате определено количество немци. Така цялата игра отнема цифром и словом 2-3 часа, което определено е недостатъчно. На всичкото отгоре разнообразието никакво го няма. На разположение имате общо 2 вида ракети и 1 оръдие, с които трепете цели 12 вида противници, половината от които са невъоръжени. От казаното дотук мисля, че става ясно, че Red Shark си е именно бледо копие на Commanche и нищо повече. Ако сте див фен на екшъните с хеликоптери и C4 вече ви е писнал, тотално можете и да пробвате тази игра. Само не очаквайте от нея твърде много, защото ще останете разочаровани.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	4	4	5



Тези камиони трябва да бъдат придружени до близката съвестка база.



В нисък полет се устремяваме към поредния немски танк. В някои мисии ви очакват стотици такива гадини.

Защо именно тя от всички хора получи ключа към Zanzarah, ключ към приказен свят на елфи, гоблини и феи? Тя, Рейчъл, ли е Избраната да обедини двата свята, които отдавна са изгубили допирните си точки. В света на приказките всичко е възможно.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



Два свята, едно момиче, малки феи и голямо приключение

■ Funatics Development ■ www.zanzarah.com
■ P2 500 MHz, 64 MB RAM, 3D Video ■ 3rd Person Adventure ■ 1 CD

Някога човеците и приказните същества живели в един свят, но тогава се случило нещо, което ги разделило. Хората формирали несъвършената си цивилизация, а паралелно на нея била Zanzarah – страната олицетворение на мира и хармонията. С течението на времето райската земя започнала да прилича повече на затвор, отколкото на доскоро приветливото място. Границите между доброто и злото били заличени. Магията станала средство за сеене на хаос и дори кротките феи завоювали помежду си.

Една легенда разказва, че ще се появи някой, който ще върне баланса и обедини най-доброто от двата свята. Дали това не е тя – Рейчъл? А, може би,

легендите грешат

и двата свята завинаги ще останат изолирани, всеки със своите проблеми.

Не се стряскайте от първите си впечатления от играта Zanzarah. От началната сцена можете да се объркате, че това е поредният мрачен и евтин куест, но това е измамно. Веднага щом се пренесете в митичния свят на приказните герои ще бъдете погълнати от оригиналното 3rd person приключение, създадено от немците от Funatics. Трудно ми е да сложа техния продукт в рамките на един жанр, тъй като така няма да добиете пълна представа за това, което ви чака. От една страна, управлението е в 3rd person перспектива, но геймплеят се доближава повече до куестовете, отколкото до екшъна. Екшън има, но той стои встрани от цялостното действие. Ето как става този номер...

Главната героиня Рейчъл не знае нищо за света Zanzarah. Тя трябва да запълни празнотите като говори с героите, да запълва инвентара си с магически предмети като ги купува или заменя за дадена услуга. Например, за да купи колби с лековита отвара, Рейчъл първо ще трябва да изгони едно малко досадно и зъбливо същество от магазинчето. Това няма да е възможно преди да намери торба, в която да го пъхне. След като едно от джуджетата ви даде торбата, то ще ви предложи награда за всеки пет хванати малки досадника. Така героинята хем може да пазарува от магазина, хем за пет пленени зъбльовци да получи жълтици от джуджето. Дотук всичко говори за куест, но не съвсем. За кого са тези лековити колби и отвари за сила? Те са за феите, които Рейчъл може да пленява и опитомява. Именно те ще допринасят за екшъна и правят геймплея забавен и уникален. Рейчъл не влиза в пряк двубой с противниците, а когато някой се изпречи на пътя ѝ, феите идват на помощ да решат проблема. Битката се пренася на импровизирана арена, на която ще станете свидетели как феи се млатят в стил Quake 3, което само по себе си е много забавно, ако не се налагаше да фрагвате толкова често в първите нива. Буквално на всяка крачка! Все пак трябва да се отбележи, че в началото тепърва трябва да пленявате помощници, както и да събирате предмети, а това става предимно чрез двубоите. Феите непрестанно трупат опит, можете да ги лекувате, да им купувате по-мощни магии и т.н. Въобще на тема геймплей всичко е много изпипано, но разучаването е малко сложно и времеемко, което едва ли ще се понрави на по-нетърпеливите геймъри. Всеки път щом закъсате някъде, потърсете помощ от стария бухал.

В графично отношение нещата са не по-малко впечатляващи. Дизайнерите са направили Zanzarah живописен и жив свят, който може да натовари малко системата ви, но в рамките на допустимото. Звуците много добре са комбинирани с картината, но лично на мен ми се стори необясним странният френски акцент у някои от персонажите. Също така готическата музика на места се вписва в обстановката, но на други не съвсем.

Като изключим факта, че авторите на места са се престарали с дълбочината на геймплея и скучноватото начало, Zanzarah: The Hidden Portal е една от най-добрите хибридни игри, излизали през последните две години.


Бухалът ще ви дава напътствия, ако го заговорите, възползвайте се от съветите му.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	9	9


Битките между феите са под формата на first person shooter. Frag them all!





Заслужена радост за победителите.

Йозеф Блатер да гледа и да се учи... на футбол!

■ Lego Media/Electronic Arts ■ www.lego.com/software/soccermania ■ PII-350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Lego футбол ■ 1 CD

Намираме се в края на един вълнуващ мач. Като че ли двата отбора не са в състояние да се победят взаимно... Но само вижте какво става на терена! Sir Dribalot подава прекрасен пас на откъсналата се напред Lady Offside Von Trap. Тя стреля, но Rusty Stone е на своя пост и успява да отбие топката. Тя попада в краката на иначе толкова симпатичния младеж Marquiss de Mann, който разстрелва безжалостно вратата на Lowbringers...

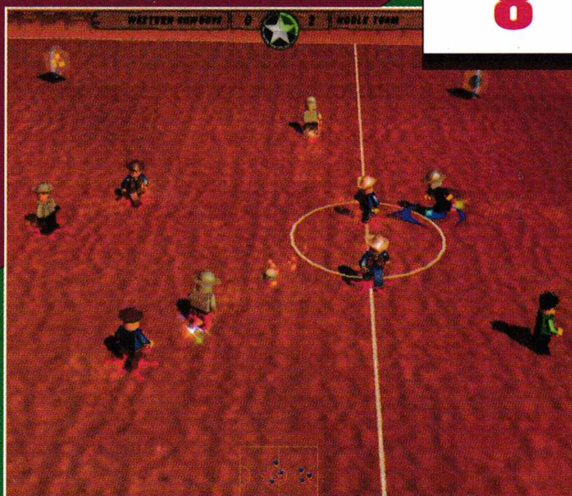
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Сигурно вече се питате какви ли са тези щуротии? И да се питате и да не се питате, това е найщурият и невероятен виртуален футбол, който някога сте виждали. В него няма скъпоплатени, разглезени звезди, няма тънки сметки, милиарди долари, поръчково съдийство, реклами на добнопробни бири и ужасяващи с тъпотата си коментари в неповторимия БНТ-Style. Тук всичко е атрактивно, забавно и по детски наивно. Ако последната FIFA вече ви е писнала, ако сте отегчени и огорчени от случилото се на световното първенство в Корея и Япония, но продължавате да обичате футбола, играта е една и тя се нарича LEGO Soccer Mania.

Всъщност тя е ориентирана найвече към детската аудитория. По тази причина геймплеят, макар и доста оригинален като замисъл, вероятно ще бъде разочароващ за най-заклетите фенове на класическите футболни симулации. Въпреки това в LEGO Soccer Mania има какво да се види. Правилата на LEGO-футбола са доста по-различни. Отборите са съставени от шест души, а ролята на съдията е повече от символична. Единственото предназначение на хората в черно като че ли се свежда до хаотично препускане нагоре-надолу по стадиона и употребата на свирката за отбелязване на началния и финален сигнал. Размерите на игрището са значително по-малки и освен това целият терен е заобиколен от нещо като силово поле, което не позволява на топката да излиза извън него. По тази причина тук няма корнери и странични хвърляния. Също така липсват нарушенията, преките свободни удари и дузпите. Освен вратарят никой друг от играчите не може да влиза в наказателното поле, тъй като то също е заградено от друг вид силово поле, което спира футболистите, но пък пропуска топката. Вратарят от своя страна не може да задържа топката и когато тя попадне в него, той я изпраща по възможно най-бързия начин към някой от своите съотборници. В общи линии с това се изчерпват всички правила в доста странния, но безкрайно атрактивен свят на LEGO-футбола.

Към тях могат да се прибавят единствено солидното количество Power-ups. Именно те правят от тази игра нещо наистина интересно и запомнящо се. Трябва да се признае, че по този показател хората от LEGO са попаднали право в целта.

Графика	8
Звук	6
Геймплей	8
Общо	8



С помощта на този Power-up ще разстреляме безпощадно каубойската врата.

За да вземете и използвате някой от наличните Power-ups е достатъчно да преминете през него. С помощта на Rocket Ball топката се превръща в ракета, която се движи по права линия, с голяма скорост и поваля всеки по пътя си. Ако разполагате със Steal the Ball, можете директно да телепортирате топката до съотборника в най-добра стрелкова позиция, като при това няма начин противниците да я отнемат. Exploding Ball е безспорно найефективният Power-up. Той превръща коженото кълбо в бомба с фитил. Експлозията на топката-бомба, освен че представлява невероятно зрелище, служи и като ефективен начин за разчистване на противниковата отбрана и откриване на голова възможност. Strongman има малко по-различно предназначение. След като се докопате до този бонус, спокойно можете да тръгвате в атака, тъй като вашият футболист става неуязвимо могъщ и помита безапелационно защитниците, въпреки отчаяните им опити да му отнемат топката. Особено забавен Power-up е този, който причинява тотално объркване на противниците. Вместо да се опитват да ви се противопоставят, те започват да обикаля безцелно и хаотично по терена. Ако върху вашия тим бъде приложено подобно нещо, контролите се обръщат обратно и всеки опит за управление на вашите футболисти се превръща в доста сложна задача. Друг Power-up позволява да отнемете бонусите на опонентите и съвсем естествено да ги използвате срещу тях. Трябва да се отбележи, че движението на фут-

Дано тази центрирана топка попадне в непокрит сьоборник.



Тренировката за дриблиране е нарастваща трудност.



болистите е доста тромаво. За някакви тактически схеми въобще не може да се говори. Обичайният резултат е двуцифрен. Голове се вкарват от всевъзможни положения и основната причина за тези специфики на геймплея е в това, че играта е ориентирана към по-ниска възраст. За този тип геймъри схемата на традиционните футболни симулации би била отегчителна и дори неразбираема.

Отборите в LEGO Soccer Mania са незабравима гледка

За разлика от EA Sports, които в последните години старателно игнорират българския футбол, в тази игра подобни проблеми няма. Тук присъства българският национален отбор, който независимо от мизерното си представяне в реалния живот, в чудния свят на LEGO-шампионата има всички шансове да стане световен първенец. Освен националните отбори ще имате възможността да се пробвате с представителните тимове на най-популярните серии на LEGO. Тук ще срещнете каубои, пирати, марсианци, арктически пилоти и какви ли още не причудливи творения на датската компания. В този дух са издържани и разнообразните терени, на които се провеждат срещите. Стадионите (ако въобще могат да се нарекат така), са повече от двадесет на брой и са тематично обвързани с реалните серии играчки от продукцията на компанията. Мачовете се играят в средновековни замъци, пиратски кораби, прашни каубойски селища, тайнствени острови и къде ли още не.

Игровите варианти са няколко. В така наречената Skill Zone бързо и лесно ще усвоите основните принципи на играта. В поредица от тренировки ще усъвършенствате уменията си в дрибъла, подаването, стрелбата и други LEGO-футболни елементи. Особено привлекателни са финалите за LEGO World Cup. Тук мачовете се пренасят на национално равнище. Отборите са разпределени в предварителни групи, като до осминафиналите достигат само класиралите се на първо и второ място в групата. Следват четвърт, полуфинали и така се стига до окончателния сблъсък, в който се определя LEGO-шампиона. В Quick Start ще можете да изиграете приятелски мач срещу отбор и на стадион по избор. В началото възможностите са сравнително ограничени, но с развитието на играта се отварят нови отбори и стадиони.

Графиката в LEGO Soccer Mania е на поносимо ниво. Фигурките на футболистите са сравнително детайлни и добре моделирани, а терените изглеждат повече от прилично. За съжаление положението със звуковото оформление е малко по-различно. В определени моменти тази нетрадиционна футболна игра звучи като LEGO Racers. Това в никакъв случай не може да развали приятното впечатление от това заглавие, което се дължи най-вече на добрите авторски хрумвания.

Плюсове:
- прилична графика
- множество национални тимове, сред които също и българския
- Power-ups, които правят играта забавна и различна
- повече от 20 тематични терени, базирани на някои от най-популярните LEGO-серии
- контроли като във FIFA

Минуси:
- слабо звуково оформление, напомнящо на LEGO Racers
- елементарен AI на противниците
- прекалено бавно движение на "футболистите"
- твърде много голове



Първият съдийски сигнал поставя началото на мача.

Радост на уестърн-феновете след гола.



Laxius Power Random

Огромна, трудна и съвсем безплатна ролева игра

■ Damianzeking ■ www.laxiuspower.cjb.net ■ 486, 35 MB HDD ■ RPG

Чували ли сте за RPG Maker? Това е безплатен софтуер, предназначен за направата на ролеви игри за PC, но в характерния "конзолен" стил. От тази програма досега са се пръкнали десетки съвсем безплатни ролеви игри, повечето от които са обречени да си останат световно неизвестни. Спорно е дали Laxius Power е най-добрата сред тях, но почти със сигурност точно тя е тази с най-обширният игрови свят.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Минималното време, за което Laxius Power може да бъде мината, е 80 игрови часа. Това – ако сте майстор, знаете всички тайни и карате по най-преките пътища. Иначе – кой знае дали изобщо ще имате волята да се преборите с нея от началото до края, да обходите наглед безкрайните лабиринтоподбни подземия и да надвиете несекващите пълчища от чудовища. Ако си мислите, че тази колосално дълга игра е правена от огромен екип програмисти, художници и музиканти, то едва ли можете да грешите повече. Зад Laxius Power стоят само безплатният софтуер RPG Maker и французинът, известен само с прякора си Damianzeking. Колко часа от живота си е отделил той, за да създаде тази колосално голяма игра, едва ли някога ще научим, но резултатът е налице: финалната версия на Laxius Power: Part One – Random Story. Да, правилно прочетохте – "първа част", защото авторът вече работи върху продължението, което се очаква да бъде още по-огромно...

Битки, битки и пак битки.





Авторът не е особено добър художник – това си личи от първия екран.



Това е карта на огромния игрови свят.

В никакъв случай не може да става дума за сравнение между нея и примерно Baldur's Gate II или Morrowind, но тя дори не се опитва да подражава на тези PC-хитове, а по скоро прилича на конзолните им братовчеди. Характерни за геймплея са многото битки, обикновено на принципа "случайни срещи", предимно неинтерактивните диалози и разнообразието във всяко отношение. Ако оставим голите цифри да говорят –

в играта има над 300 вида чудовища, 450 различни предмета и 90 магически заклинания и специални атаки

За да не бъдете разочаравани, нека ви предупредя още отсега, че някои детайли от Laxius Power изглеждат доста аматьорски, което е съвсем обяснимо и оправдано – все пак говорим за безплатна игра, правена от един-единствен човек. Примерно не знам кой е излъгал Damianzeking, че освен да прави интересни ролеви игри, може и да рисува, но картинките на героите в близък план поне на мен ми изглеждат доста смехотворно. Като изключим тези творчески пориви, графиката на играта е прилична, макар и в много груб графичен режим. Използвани са готовите библиотеки с рисунки на RPG Maker, както и творбите на други, по-добри, художници (голяма част от рисунките са "откраднати" от други заглавия). Стилът на графиката е странна мешавица от поне пет-шест различни вида източна анимация, които с известни уговорки могат да влязат под общия знаменател "Anime". Музиката също е приятна, но мисля, че не е правена специално за играта.

Главен герой е храбрият, макар и

Както е известно и на децата, феите имат магически таланти.



ОТ АВТОРА

■ Изказвам специални благодарности на нашия читател Георги Красимиров Георгиев, който ми каза за Laxius Power и няколко други превъзходни безплатни игри.



Задава се ново предизвикателство.

Story

не много умен, воин Рандъм, чиято цел в живота е да спечели рицарския турнир, който се провежда в близкия град SankT Leona. Тъй като пътищата са много опасни за сам човек, той тръгва на пътешествието заедно с най-близките си приятели – елфка, магьосница и воин-пиянде. Не си мислете, че когато най-сетне се доберете до SankT Leona сте стигнали до края – всъщност това е само началото на приключението ви. Към групата могат да се присъединят общо девет персонажа в цялата игра, като в даден момент са активни само четирима. Някои от героите са доста странни – например говореща топка от зелена слуз или симпатична, но доста агресивна лилава котка. Но "джобните чудовища" и екзотичните персонажи не трябва да ви учудват – както казах по-горе, играта е вдъхновена от източните анимационни филми, където тези неща са едва ли не канони.

Геймплеят е относително монотонен, но не по неприятен начин – просто е доминиран от екшъна и лутането в подземията, тук-таме примесени с остроумни шегички и изненади. Авторът се е постарал да измисли хубава история, както и персоналност за всеки от героите, но тези неща остават някак си на заден план сред многото битки, които монополизират поне 60% от игровото време. В началото ще ви се предложи избор между три нива на трудност, но играта не е лесна дори на най-ниското от тях. Съществена разлика между трите нива ще забележите предимно в битките. На най-лесното ниво някои локации са недостъпни, няма го и един от игровите герои.



Вярно, всичко това изглежда адски старомодно, но в него се крие някакъв чар, който няма да намерим в 3D-игрите, модерни напоследък.



НА ДИСКА

■ На диска към списанието ще намерите пълната финална версия на Laxius Power: Random Story.

Усъвършенстването на героите

В компютърните RPG постепенното развитие на групата открай време си остава една от най-интересните страни на геймплея. В това отношение Laxius Power има какво да покаже – поне аз не съм играл друга ролева игра, в героите да еволюират от първо до петдесето (!) ниво. Това означава, че едва ли не непрекъснато някой герой от групата качва показателите си, заяква и научава нови магии и специални атаки. След битка опитът се поделя равномерно между активните 4-ма персонажи от групата, а останалите персонажи получават доста по-малко (това означава, че "резервите" ви също подобряват качествата си, макар и значително по-бавно). За съжаление пътят на развитие на героите е предварително зададен и играчът не може да определя кои точно показатели да се повишат или коя да бъде новата магия. Това, което можете да правите, е да екипирате героите си с възможно най-добрите за тях предмети, които успеете да намерите или закупите. Имайте предвид, че обикновено предметът, в зависимост от типа си, е предназначен за точно определен герой – примерно от първоначалните персонажи само Рандъм може да се бие с меч, елфката Сара е единствената, която стреля с лък и т.н.

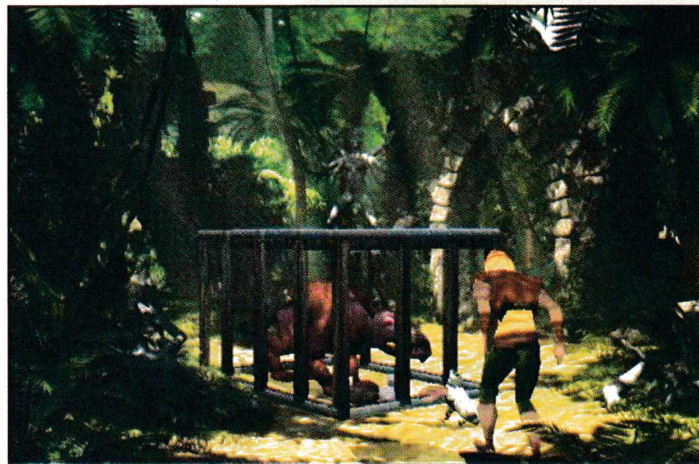
Бойната система

Битките се провеждат на походов принцип, като в началото на всеки ход трябва да изберете действие за всеки от героите си – те могат да атакуват определен противник, да се защитават, да използват предмети, специални атаки и магически заклинания. Звучи доста елементарно, но всъщност битките са същинско предизвикателство, тъй като има различни видове щети, към всеки от които противниците и героите могат да бъдат издръжливи или особено уязвими, както и огромно разнообразие от магически заклинания, включително приспиващи, ослепяващи, объркващи и др. Много от "босовете" изглеждат направо неубиваеми, докато не откриете слабото им място. Трудността на играта се повишава неимоверно от факта, че записът не е позволен навсякъде, а само на отделни ключови места, като често между два SAVE-а има няколко часа геймплей, в течение на които не трябва да умирате, защото иначе се налага да започнете всичко отначало.

Но истинските играчи не се боят от предизвикателствата, така че ви съветвам, ако харесвате точно този тип ролеви игри, без колебание да се захванете с Laxius Power. Кой знае – може точно тя да ви вдъхнови да изучите RPG Maker и да създадете с тази програма лично ваша подобна безплатна ролева игра...



Подобни живописни сцени са удоволствие за окото.



Що за животно е това?!?

Jazz and Faust

Вълнуващо приключение с ориенталски привкус

■ Saturn Plus/1C ■ www.jazzandfaust.com ■ PII-300 MHz, 32MB RAM, 4MB 3D Video ■ Adventure ■ 1 CD

Приключенските игри обикновено са малко встрани от вкуса на масовия потребител. Въпреки това жанрът има своето очарование и верни привърженици, които търсят нещо малко по-различно от екшъна, войните, стрелбите и убийствата. Продуктът на руската компания Saturn Plus е предназначен за почитателите на красивите гледки, приключението и разрешаването на главоблъсканици...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Jazz and Faust. Преди да сте си помислили, че сюжетът на играта има нещо общо с класическото произведение на Гьоте, ще побързам да ви кажа, че нищо такова няма тук. Не знам по каква причина създателите са избрали точно това име, но все пак не може да се отрече, че в него има достатъчна загадъчност и противоречивост, така че да се запали любопитството на добрия стар приключенски жанр.

Историята на играта ни отвежда далеч назад във времето. Преди много години в сърцето на пустинята е имало държава. Вражески войски начело с техния предводител Alkaim успели да я завладеят и да убият нейния владетел. От царското семейство жива останала само неговата малка дъщеря Lousa. Тя скоро пораснала и се превърнала в ослепително красива жена. Alkaim не могъл да устои на нейната приказна красота и я взел във своя харем. Той бил жесток владетел и царството до невероятна бедност. Скоро народът въстанал против тиранина, но той успял да се спаси с бягство в пустинята, при което взел със себе си любимата си Lousa, съветника си Selim и несметното си съкровище. Докато преминавали през безлюден град, жадната за отмъщение Lousa убедила неговия съветник да го убие и ограби. Страхливият Selim не се осмелил да посегне на своя господар, но коварно решил да го изостави сред пустинята без вода и храна. Тъй като било невъзможно да пренесат през пустинята огромното съкровище, те взели само малка част от него, а останалото скрили. Двамата стигнали до град El-Erp, където наели къща в покрайнините. За тяхно нещастие Alkaim успял да оцелее и тръгнал да ги търси. Един ден из града се понесъл слухът, че страшен убиец върлува в покрайнините на града и че били намерени две обезглавени тела...

Графика	7
Звук	6
Геймплей	6
Общо	6

Този загадъчен разказ е предисторията на интригуващото приключение, което ви очаква в Jazz and Faust. В самото начало на играта трябва да направите избор с кой от двамата герои ще се потопите в действието. Jazz е контрабандист, който идва от свят, където желанието да имаш и да бъдеш богат доминира над всичко. Той действа практично, но рисковете които поема често му навличат доста неприятности на главата.



На сладки приказки с хубави хора.

Faust е напълно противоположен герой

Той е романтичен идеалист, капитан на кораб и е много далеч от жаждата за богатство и лично облагодетелстване. Интересното в случая е, че в зависимост от избрания герой, играта протича по коренно различен начин.

Като геймплей Jazz and Faust е типичен point and clicker. Струва си да се отбележи, че създателите са включили множество загадки, които ще трябва да разрешите. Цялото действие се развива на фона на изключително странна и в същото време красива обстановка. Сюрреалистичните картини се редуват със средновековни градове, пустинни пейзажи и ориенталска атмосфера. Въпреки атрактивното оформление, играта в никакъв случай не може да бъде определена като особено интерактивна. Независимо от огромното количество персонажи (над 50), с които ще можете да общувате, играта се развива прекалено праволинейно, а голяма част от "великите" загадки са доста елементарни. Управлението на героите е повече от опростено и едва ли би предизвикало особени затруднения.

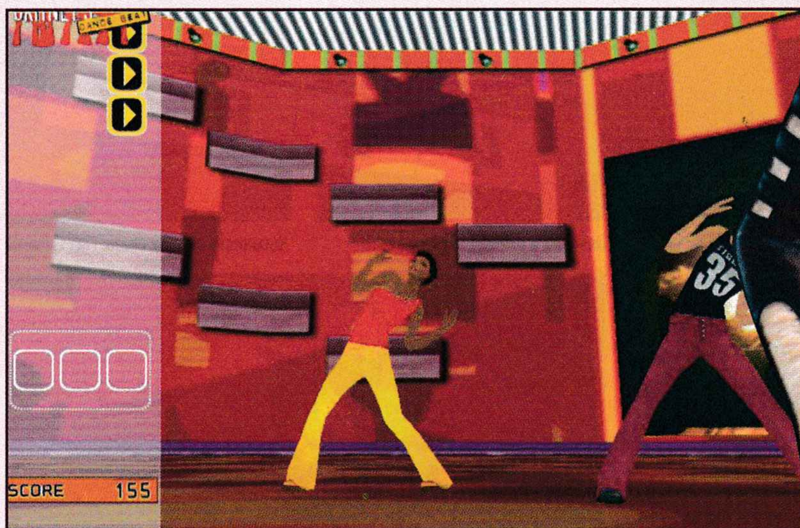
BRITNEY'S DANCE BEAT

Танцувайте с Бритни Спиърс

■ THQ ■ www.thq.com ■ P2 400 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ dance sim ■ 1 CD

Девствена ли е Бритни Спиърс? Болни ли са хората от THQ, които издават танцови симулатори? Толкова много екзистенциални въпроси, които чакат своя отговор отдавна не се бяха струпвали върху главите на геймърите.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Вихрени танци под строгия поглед на Бритни.

Още преди година цялата геймърска общност бе изумена от гордото съобщение на THQ, че са сключили договор с Бритни Спиърс за направата на игри с името на певицата. Тогава всички се чудеха и маеха какъв точно геймплей ще предлагат съответните заглавия, за да избият колосалната сума от няколко милиона долара, която бе платена на звездата. Както и да е: Първата игра по договора вече е факт и част от съмненията относно нейните качества се оправдаха.

Момъците от THQ дори са измислили нещо като оправдание за упражненията, които ви очакват. Ситуацията, която се открива пред вас след интрото е следната: Бритни се готви за ново световно турне и набира танцьори, които да ѝ асистират по време на концертите. Вие естествено сте сред кандидатите за славата до се появите на сцената заедно със звездата и по този случай се явявате на проби, за да бъдете одобрени или безмилостно отхвърлени от самата Бритни.

Преди да се хвърлите в студената вода, трябва да си изберете персонаж. На разположение имате няколко модела на танцьори като единствената разлика е в 3D-моделите. След като се справите с тази тежка задача е желателно да посетите студиото за малко предварителни тренировки. Те според мен са абсолютно задължителни, ако имате намерение да играете повече от 2 минути на Dance Beat, защото иначе няма да направите нищо. Докато се упражнявате ще откриете потресаващата същност на геймплея. Ситуацията е следната: от небето падат комбинации от клавиши и вашата задача е да ги натиснете в правилната последователност, докато те преминават през съответното поле в лявата част на екрана. Ако се справите успешно, вашият танцьор/танцьорка извършва някакво движение и чувате одобрителен коментар от Бритни по въпроса. Като направите няколко грешки чисто и просто ви изхвърлят и не се класирате за турнето. След като минете няколко такива прослушвания следват и самите концерти. Ако имате нерви да стигнете до тази фаза на играта, ще видите и клипчета от последното турне на г-ца Спиърс.

Освен тази

танцова драма

играта предлага и нещо като тест за вашите познания като фен на Бритни. Предлагат ви се купища въпроси от типа какво точно е получила като подарък за последния си рожден ден. Аз като пълен невежа по въпроса естествено се издъних, така че не мога да кажа дали правилното решаване на теста носи други бонуси освен самочувствието, че сте истински фен.

В графично отношение предлаганото от THQ в най-добрия случай е средна хубост. Клипчетата с Бритни са прилично направени, но на самите танцови сцени определено си им личи конзолния произход. Като звук нещата са ясни: всичко зависи от вашето отношение към музиката на Бритни, защото тя е просто навсякъде в играта. Ако нейните хитове ви харесват, можете спокойно да вдигнете оценката с 2-3 единици, в противен случай я свалете също с толкова. Това важи и за цялата игра. Маниакалните фенове на попзвездата вероятно ще я харесат въпреки слабоумния геймплей, а останалите ще цъкат учудено с език и ще се чудят що за екзотика са успели да натворят хората от THQ.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	6	2	3

MOVES LIST
Back Hop
Barrel Roll - Left
Barrel Roll - Right
Boxer
Camel Walk 1
Camel Walk 2
Camel Walk 3
Chase Turn - Left

В режим Freeplay можете да си измислите собствени танци.



Това, което Спайк държи в ръцете си, не само е болезнено, но и отнема много живот.



Червеното сияние около Том е сигнал за double damage.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	5	8	7



Забавна тупалка с любимите анимационни герои

■ UbiSoft ■ www.ubi.com ■ тупалка
■ P2 300, 64MB RAM, 3D Video ■ 1 CD

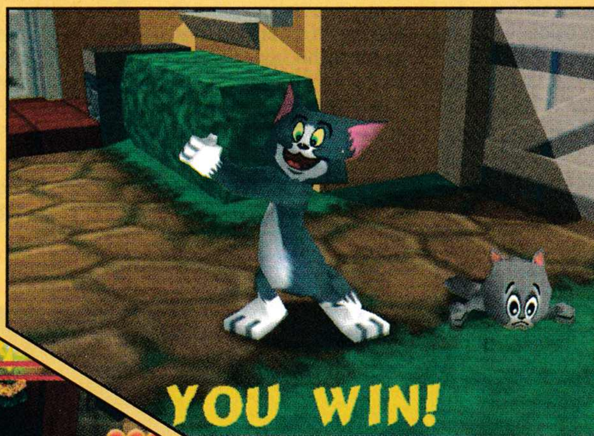
Тупалките дълго време бяха позабравен от PC геймърите жанр. Ето че сега UbiSoft не само ще зарадват феновете на битказжийските игри, но и го правят с изключително оригинална и забавна игра.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Както е видно от името, главните герои във Fists of Furry са небезизвестните Том и Джери. Заедно с тях като герои ще можете да видите кучето Спайк, неговото синче Тайк, мишлето Тъфи и още любими персонажи от анимационните филмчета. Всички те се впускат в безпощадно млатене по арените на играта. Арените са общо десет на брой и са все оригинални. Така например освен задния двор, кухнята на къщата и хола, ви очакват посещения в алхимическа лаборатория и още подобни екзотични местности. Всяка една арена си има и специфични оръжия, които могат да бъдат използвани за тоталното смилане на актуалния противник. В двора можете да използвате саксии, вестници и други подръчни материали, в кухнята ви очакват тигани, домати, яйца и т.н., докато да кажем в зловещата лаборатория имате удоволствието да замеряте опонента с епруветки или да го мушкате в задните части с електрическа пръчка. Освен оръжията на арените ви очакват и най-различни power-ups, които дават временна невидимост, увеличават силата на ударите, осигуряват временна неуязвимост или пък създават отровен облак около вас, който бавно, но сигурно, изсмуква жизнената енергия на опонента. Особено ценно в случая е здравето, което се появява понякога, когато успеете да нанесете особено успешна атака срещу врага. Въобще арсеналът е доста богат и ще минат бая битки докато изпробвате действително всяко една гадория, която можете да направите.

По отношение на управлението Fists of Furry е направо образцова игра. Всички действия се извършват абсолютно интуитивно и овладяването на контролите няма да ви отнеме повече от 5 минути, след което ви чака чистото и неподправено удоволствие с любимите герои.

За съжаление творбата на UbiSoft си има и своите слаби страни, които не могат да бъдат прикрити дори от невероятно забавния геймплей. Тук имам предвид основно графиката. Това че Fists of Furry е правена за PlayStation няма как да бъде прикрито. Проблемът е, че никои не си е направил труда поне да вкара малко повече полигони в 3D-моделите на героите. В наши дни графичните способности на конзолата на Sony са си смешни и от това страда и Fists of Furry. Графиката е семпла, а моделите на героите са от по 50 полигона. Това има единственото предимство, че геймърите с по-слаби машини също ще могат да се насладят на играта, но ако сте горд притежател на нещо по-модерно, направо ще се почувствате измамени от гледката на екрана. В звуково отношение също има какво да се желае. Повечето ефекти са доста семплички, а това дори не може да бъде оправдано със слабите възможности на PlayStation-ите. Все пак всичко това може да се преживее предвид, че като игра творбата на UbiSoft е действително добра и ще осигури на всички фенове на анимационните филмчета и на битказжийските игри няколко невероятно забавни часа.



Джери тук прилича на ангелче, но в действителност държи в ръцете си смъртоносно оръжие.





Патето се опитва да ме цапардоса с греда.

King of the Road

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	5	3	3

Премълчаните истини са лъжи, каквото и да ви разправят

■ JoWood ■ P3 500, 64 MB RAM, 3D Video ■ Racing ■ 1 CD

King of the Road не е грозна (в буквалния смисъл) игра, графиката е (що-годе) прилична, управлението (с известни уговорки) удобно, рок музиката (някак си) пасва, но в крайна сметка се озова в рубриката, посветена на издънките от софтуерния развлекателен бизнес.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com


Брезентова грозотия се чуди по кой от двата "скрити" пътя да поеме.

Причината за това се дължи на наглостта, която лъха от рекламните обяснения, написани на кутията. В общи линии те не се различават особено от тези сред другите представители на жанра, но, честно казано, ми дойде до гуша от описания, с които

хем те гледат в очите, хем те лъжат

За какво става реч и защо съм намръхтял така на бедната игрица ли? Ще ви стане ясно от коментарите ми към всяка от маркетинговите екстри, обясняващи що е то King of the Road.

– Супер-бърз състезателен екшън с камиони, в който ще избягвате полицията и насрещни превозни средства.

Наистина камиони има, средно по 32 тона парчето, за да сме по-точни. Сигурно огромната маса е причината поне аз супербързи скорости да не видя. Освен ако създателите не намират 80 км/ч за "първа светлина". Историята с ченгетата и трафика е просто смешна – едвам ги забелязах, камо ли да са ми създавали проблеми.

– Над 20 масивни камиона, които можете да ъпгрейдвате.

Първата част е вярна, някъде в играта има 20 камиона, но интересното в случая е, че започвате само с един. Грозен, бавен, с едно такова кубчесто ремарке, обвито с отровнозелен брезент. С това отблъскващо творение на машиностроенето трябва да спечелите състезанието, за да отключите нови машини, които са по-угледни, но не достатъчно, че да задържат вниманието ви. Триизмерните им модели са приемливи, но само ако ги гледате отблизо, а това рядко става, тъй като и при найблизкото разположение на камерата са някак дистанцирани. Ъпгрейдите? Има ги, те правят камионите побавни, а съответно и геймплея приспивен.


Освен камионите можете да се състезавате и с по-малокалибрени брички.

– Ръчно и автоматично превключване на скорости.

Откога това изобщо е някаква екстра? Аз поне не се сещам за рейсинг игра без подобна опция.

– 20 ъпгрейда, които удължават камионите.

Това не го ли прочетохме вече? Мисля, че не е нужно да ни се повтаря нещо, за да го схванем. Ние сме интелигентни и загряхме още от първия път.

– Скрити возила, сред които 4x4 Off Road возила и BMW M5.

Аз бих добавил, че всъщност всички камиони са скрити, не, без онзи брезентовия, за който вече споменах. До BMW-то не стигнах, признавам, но


В контраст с всичко позорно в тази игра, управлението от кабината е много удобно.

една птичка пролет не прави,

пък била тя и BMW. Нека все пак разгледаме и останалите достойнства.

– 150 км от скрити пътища и преки отсечки.

Това вече е върхът на наглостта. Та то в цялата игра маршрутите не са толкова, камо ли само скритите отсечки. Може би незнайният автор е имал предвид дължината на всички писти заедно, но това не оправдава неспособността му да се изразява. А и какво се разбира под "скрит"? Колко трябва да си сляп, че да не видиш разклонение на обикновено Y-образно кръстовище?

– Сред скритите машини има 4x4 Off Road возила.

Я, пак да се повторят, че това е мно-о-о-о-го важно и не трябва да се изпуска дори от тези, които четат през ред.

– Реалистични климатични ефекти и смяна на ден/нощ.

Ха, тук имало нещо вярно. Друг е въпросът, че "реалистични" е доста субективно определение, а когато климатичните ефекти не влияят на поведението на камионите, дали изобщо си струва да бъдат споменавани. Нищо де, за бройката...

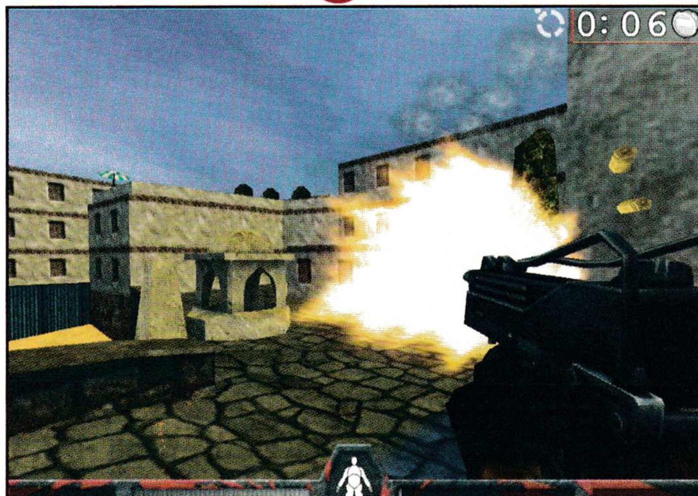
– Три вълнуващи мрежови режима: Truck Ball, Truck Race и Off Road.

Въпросните мрежови режими са точно толкова вълнуващи, колкото и семейния секс. Практически няма нищо ново, но за сметка на това е, хммм, безопасно – няма да ви сполети нещо нещо екзотично, от което да ви се счупи лоста за скорости, а впоследствие белята да се оправя с безчетни пеницилинови патчове в ауспуха.

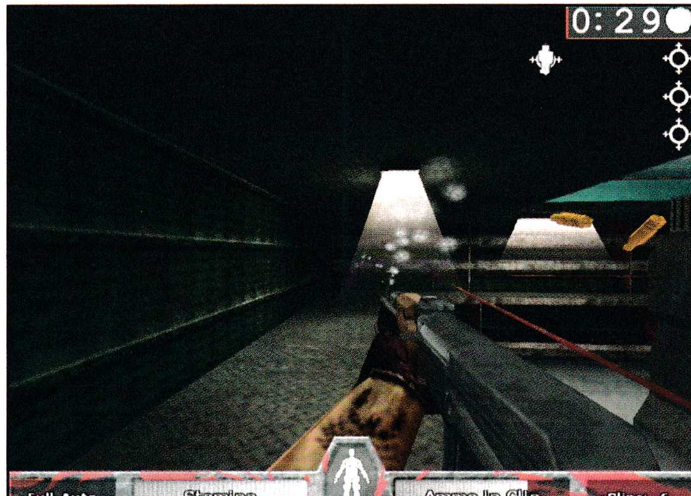
Quake 3

Navy Seals Covert Operations

■ http://213.146.162.140/ns-co/



Не знам по кого стрелям, но ми харесва...



Оръжието дими след няколко изстрела.

Не се плашете от сходното име на MOD-а с това на изключителната мизерия, представена ви в миналия брой в рубриката "Recycle Bin". Двете игри нямат нищо общо помежду си. Тук става въпрос за Quake 3 MOD, донякъде аналогичен на Counter-Strike (за кой ли път). Противопоставени са два отбора - "тюлени" (seals) и терористи (на военен жаргон - tangos). Действието се развива през рундове с определена продължителност, като някой отбор печели или чрез избиване на всички от вражеския тим, или чрез изпълнение на конкретната за мисията задача.

Иван Цирков
blader@mail.bg

В момента играта е на етап бета-версия 1.1 и голяма част от нещата все още липсват или пък не са изпипани докрай. Но потенциал има, добри идеи също не липсват, а и все пак тактическите модификации за Quake 3 не са чак толкова много.

Наличните карти са около 15, всяка със своите специфични задачи. Те общо-взето са познатите ни от други подобни игри – поставяне или обезвреждане на експлозиви, убийство или предпазване на VIP, задържане на територия за определено време и т.н. С други думи – нищо ново. Самите карти са с добър дизайн – има и открити пространства, както и места с повече постройки. Различните местности са горещи пустини, гори, затревени площи, градчета – въобще помислено е за всичко.

Оръжията също са стандартните за такъв тип игри. Част от тях са специфични само за единия от двата отбора, а другите могат да бъдат избирани свободно, или поне в зависимост от различните показатели на играча. Точно тук е и една от добрите идеи в играта. Въпросните показатели са 6 на брой – accuracy (точност), speed (бързина), strength (сила), stamina (издържливост), stealth (ами... потайност :)), technical (техническо умение). След всеки рунд в зависимост от представянето си всеки получава някакви точки "опит", които след това може да разпредели както намери за добре, като от това пряко зависи какви оръжия ще може да носи, а и доколко добре ще може да борави с тях. Например в началото изборът е между два пистолета, една пушка, един картечен пистолет и една щурмова пушка – това е всичко. Е, и няколко вида гранати, разбира се – къде без тях. По-нататък вече могат да се екипират различни снайперски пушки, няколко други пистолета, картечни пистолети и т.н. Освен това за повечето оръжия съществуват и разнообразни аксесоари – лазерни и оптични мерници, гранатомети, байонети и заглушители, които също зависят от показателите на играча. Например мерниците зависят от точността, гранатометите – от техническото умение, а байонетите – от силата. След като някой веднъж е разпределил точките си, той не може да ги загуби по никакъв начин, но не може и да ги преразпредели. Така че, от една страна – всички решения са окончателни, а от друга – с течение на играта всеки получава възможността да се екипира все по-добре и да се превърне

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	6	7



Може би най-красивото ниво в играта.

във все по-ефективна машина за убиване. Отделно могат да бъдат избрани и каска или бронежилетка, които не носят никакви ограничения, освен собственото си тегло, тъй като хич не са леки. А един претоварен играч се движи по-бавно от леко екипирания.

Споменатите умения освен това имат пряко влияние и върху възможностите на самия играч. По принцип всяко оръжие има мерник, който обаче изчезва при движение. Точно така – не се разширява или променя както в другите подобни игри – просто изчезва. След като играчът спре движението си, мерникът отново се появява. Когато е изчезнал, точността драстично пада, а скоростта му на изчезване и появяване зависи от умението accuracy. Speed пък влияе върху движението – колкото е по-висока стойността му, толкова по-бързо може да се движи и да скача всеки. Strength дава отражение върху отката на оръжията, който при ниски стойности на показателя си е доста сериозен. Stamina е свързано с времето, което човек може да спринтира без да се умори, пък stealth, в зависимост от нивото си, заглушава стъпките по различни повърхности, при плуване, скачане, катерене по стълби и др.

Може би най-интересното умение е technical. При достатъчно високи негови стойности, става възможно екипирането на подцевни гранатомети за някои от оръжията, както и да се хвърлят гранати на по-голямо разстояние. Една от другите добри идеи в играта е свързана с поставянето и обезвреждането на бомбата. Ако тя е поставена от играч с по-високо техническо умение, а се обезврежда от играч с по-ниско – времето, необходимо за операцията, нараства значително. И обратно – ако я обезврежда играч с по-високо умение – става доста по-бързо.

Наличието на тези умения поставя пред играчите избор – дали да се специализират в някаква конкретна насока, или просто да развиват "от всичко по малко", като и двете възможности не са за пренебрегване. В играта липсват същински "класове", но всъщност замяната им с подобна система (както във Firearms) според мен е доста по-добра идея.

Графично играта е на едно много добро ниво. Това е първият МОД с интродукция, при това много добре изпълнена и то не с енджина на играта. Моделите на играчите и оръжията в повечето случаи са добре изпипани. За съжаление далеч не са толкова добре раздвижени, като се надявам, че с времето нещата ще се променят. Това обаче донякъде се компенсира от големия избор на допълнителни елементи като каски, шапки, слънчеви очила, или пък пури, което дава възможност за много по-добра персонализация на играчите.

Звуците не са нищо особено, не могат да претендират за реализъм, но и не дразнят ухото. Комуникацията между отделните играчи се осъществява посредством радио, подобно на Counter-Strike. Разработчиците твърдят, че част от звуковите ефекти са им предоставени от Raven Software.

По отношение на реализма нещата не са много розови. Явно не са вложени някакви големи усилия за реалистично пресъздаване на обстановката или поведението на отделните оръжия. По-скоро целта на разработчиците явно е била повече екшън-ориентирана модификация, но все пак разнообразието от умения придава нова дълбочина на геймплея. Затова пък когато някой играч бъде уцелен в главата, но все пак носи каска, зрителното му поле започва да "играе" насам-натам, а звуците заглъхват. Доста добре направено.

Като цяло в този аспект нещата са добре балансирани и мисля, че ще се харесат на всички – както на любители на свръхреалистични екшъни (като мен :)), така и на другите, които предпочитат екшъна.

А сега – лошите новини.

Бъговете на този етап не са един или два

Към играта върви и един конфигурационен модул, който определя количеството памет, което тя да използва. И въпреки това аз лично изпитах големи трудности да поиграя за по-продължителен период от време, без да бъда изхвърлен със съобщение за грешка при резервирането на памет. Освен това не намерих начин да играя първия рунд, когато създам сървър с ботове – винаги изкарвам поне него като зрител. И тук стигаме и до основната недомислица – ботовете. Те са изключително тъпи. Мотаят се насам-натам и стрелят, но всъщност повечето време се въртят в кръг или се блъскат в някоя стена. Голяма досада е да бъдеш зрител и да чакаш последните два бота на картата да се намерят и застрелят, за да можеш да поиграеш пак.

Друг неприятен момент е зрителната идентификация на играчите. С други думи – много е трудно да различиш приятел или враг на по-голямо разстояние, каквито в играта не липсват.

Засега все още е рано да се каже дали тази модификация има бъдеще или не. Вече се народиха прекалено много претенденти за титлата на Counter-Strike, което хич не е лошо, но все пак прекалено голяма част от модификациите за съвременните 3D-шутъри е точно с такава насоченост, като всъщност много са малко наистина стойностните проекти.

Едно от пустинните нива.





Пак тая проклета пустиня.



Delphine Software

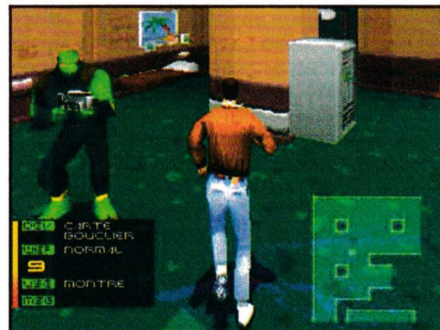
Пак тези французи

В рубриките от типа "Hall of Fame", а и не само в тях, се разнася един смешен плач за куестовете. Та те съвсем не са в толкова окаяно положение – куестове излизат по няколко на година! На тези две странички ще ви разкажа за няколко игри с уникален геймплей – представители на доста покаяния жанр action-adventure (екшън-приключения в ИСТИНСКИЯ смисъл на тази дума днес почти не се срещат).

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

ИСТОРИЯТА НА DELPHINE

- Delphine Group е създадена през 1976. Това всъщност са 11 компании, някои от които нямат нищо общо с компютрите (например музикално студио, агенция за модели и прочие).
- Това, което ни вълнува, се случва през 1988 - основана е Delphine Software. Paul Cuisset, вицепрецидентът на Delphine, участва в създаването на почти всички заглавия, излезли с нейното лого. Милиони копия от игрите й са продадени - няма да ви казвам колко точно, защото днес това няма значение (заглавия с толкова идеен и интелектуален геймплей сега почти никой не би купил.)
- През 1993 към компанията се присъединява Adeline Software. (Зад Adeline стои Фредерик Рейнал, авторът на Little Big Adventure, за която ви разказах преди няколко броя.) При всичко това нищо чудно, че Delphine беше олицетворение на оригиналността при французите.
- В последните години историята я няма никаква. След откъсването на Adeline (дъщерна фирма, която през 1997 бе продадена безсърдечно от "майка" си на SEGA), всичко започна за запада. В последно време Delphine прави спортни игри с мотоциклети, през 2000 издаде играта Dark Stone и като цяло съвсем се отдели от корените си. Дори по едно време мислех, че Delphine е мъртва; всъщност все още не е, или най-точно е да кажем: мъртва е приживе.
- Французите вече губят своята гордост като създатели на оригинални игри. Както би казал един мой приятел - французин и програмист на игри едновременно - "When I see what Ubi-Soft and Infogrammes are doing today, I really think they have lost their "french touch"."



Fade To Black - първото заглавие с third person перспектива в историята на игрите.



Можете да управлявате различни превозни средства.

В дъното на всичко са трима французи – Eric Chahi, Frederick Savoir и Paul Cuisset.

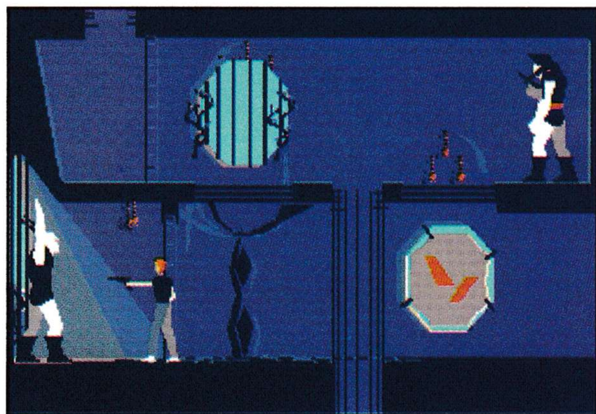
Да започнем с Another World (1991). Тя е програмирана, анимирана и нарисувана от един-единствен човек (Eric Chahi). AW е една от първите игри с векторна графика (графика, използваща геометрични фигури, които създават илюзия за триизмерност).

Главният герой е учен, който при провален експеримент за ускорение на частици се озовава в друг свят. След борба с враждебната природа бива хванат от местните и хвърлен в затвора. Оказва се, че е попаднал на планета, която е окована от някакъв диктаторски режим. Човекът успява да се освободи и да избяга заедно с един чуждоземен съкилийник.

Тази история се разказва по време на играта, при това без думи.

Пуснал съм зверовете от клетките им и така създавам суматоха сред пазачите.





Everybody be cool, this is a robbery...

AW е интерактивен филм, излязъл от нямото кино

Всяка ситуация в AW е уникална, защото е измислена и режисирана предварително и едновременно с това естествено се вписва в механиката на геймплея. Например – намирате се във висяща клетка. Стрелките наляво и надясно сега не служат за ходене, а за това да залюлеете клетката така, че тя да се откъсне от поставката си и да се стовари върху пазач.

Сценарият ви дарява с управляван от компютъра приятел, с когото взаимно си помагате по време на цялата игра. AW е страшно интерактивна (например пресушавате едно място, за да напълните с вода друго, така че, плувайки, да го прекосите). Можете да застреляте полилей, така че да падне върху някой пазач. Можете чрез измама да накарате пазачите да се самоубият, или дори да свършат нещо във ваша полза!

AW е много разнообразна. В едно от нивата се озовавате на гладиаторска арена и управлявате малък танк, който обаче е масирано обстрелван от всички страни.

Ако задържите спусъка на вашия лазерен пистолет, той ще създаде около вас защитно поле; ако го задържите още повече, ще произведе мощен лъч, който разрушава защитни полета. Този деструктивен лъч разрушава и големи части от декора – което може да ви помогне (представете си – ако съборите скала, или откъртите сталагмит, каква мощна промяна върху нивото може да бъде това).

За направата на AW със съвети (само със съвети) е помагал Frederick Savoir. Той е и главният дизайнер на Flashback (1992). Историята: героят бяга от някакво място, без да знае защо го преследват (изтрита е паметта му). По-късно, когато я възвръща, разбира, че той, ученият Конрад Харт, е открил, че на Земята има Морфове – пришълци, които са способни да променят формата си. Харт обаче е открил и начин, по който извънземните да бъдат различавани от хората. Играта има леко упадъчен привкус (например за да спечели билет за отиване до Земята, главният герой трябва да участва в TV шоу на смъртта (като "Бягащия човек" на Стивън Кинг или в разказите на Шекли). Главният герой и урбанис-

тичната обстановка навяват спомени за антиутопични фантастични филми като Blade Runner.

Конрад успява да стигне до самата планета на пришълците (почти изцяло органично място). Там разбира, че Морфовете представляват и колективно съзнание (командвани са от някакъв си Master Мозък). В крайна сметка Харт се изгубва в Космоса, и, неспособен да намери пътя за връщане, заспива в криогенна камера. Подобно на AW, всичко завършва с един загадъчен, наситен с мъчителен копнеж отворен финал.

Във Flashback отново е включена векторна графика, както и много добра анимации. В играта има много скачане и набиране по платформички (ура!), екшън-логически загадки, както и типично куестаджийски елементи (използване на предмети и говорене с хора). Ще се сблъскате с дроиди, мутанти, репликанти... Пълно е с технически джаджи. Заслужават да се споменат електронният мост, защитната батерия (може да ви опази от 4 смъртоносни удара), телепортът (мятате приемника му в пропаст и се телепортирате на дъното й – живи и цели). По-примитивни неща като камъни могат да ви помогнат да заблудите враговете и датчиците на асансьори и врати за местоположението ви.

Продължението – Fade To Black (1995) е първата игра в third person перспектива, която някога е правена. Е, FTB е толкова триизмерна, колкото и старият Wolfenstein 3D (не можете да падате или да се изкачвате върху по високи повърхности, всичко се развива на един етаж). В пиратската версия, разпространена в България, героите не са покрити с текстури, което допълнително влошава графиката. За сметка на това междинните филмчета, правени с 3D Studio, и днес удивляват (хубаво е да си намерите играта в пълна версия).

Историята е загубила част от цинизма си и започва със залавянето на Конрад и пътешествието му към затвора на Морфовете. За бягството му помага бунтовническа организация, за която впоследствие той изпълнява не една и две мисии. Покъсно се срещате с представител на древна раса, който ще ви помогне да победите Морфовете. В сценария е вплетено и предателство, и много



Враг или приятел?



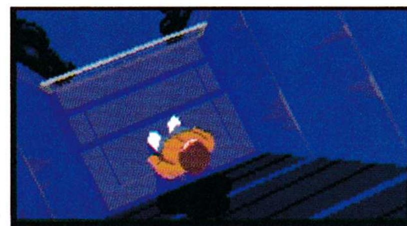
Планетата на морфовете.



интересни обрати.

Нивата са идейни и разнообразни. Ескортирате стар учен, унищожавате машинен комплекс, чиято цел е да контролира човешките умове, озовавате се в едно "живо", органично ниво... Има нива, в които управлявате малки совалки и корабчета. В една от мисиите се биете заедно с хората срещу нахлуващи в базата ви пришълци. Проблемът е, че е трудно да се различи кой е враг, и кой – приятел поради способността на извънземните да променят облика си. Играта има два възможни финала в зависимост от това дали спасявате шефката си или не.

Авторите са се постарали да разчупят двумерността на дизайна чрез всякакви приятни и неприятни за настъпване неща, телепорти и др. Героят умира по поне 20 различни



Пример за векторна графика.

начина (от електричество, радиация...)

Най-забавната смърт

е, ако по невнимание застреляте стъклата на станцията – Космосът изсмуква въздуха (и вас) от помещението... Освен с капани, играта е изпълнена със загадки, които включват управлението на машини и употребата на разнообразни скенери. И Flashback, и FTB са трудни за овладяване и за тях важи правилото: "Ако минеш първо ниво, ще минеш и цялата игра".

(Frederick Savoir не участва в направата на FTB. Той, заедно с Eric Chahi, се оттегля от Delphine и създава великолепното приключение Heart Of Darkness.)

Куестовете на Delphine носят характерния почерк на фирмата и не могат да бъдат сбъркани с някое друго заглавие. Въпреки това те не са нещо кой знае колко велико, затова съвсем накратко ще разкажа за тях. В Future Wars (1989) поемате ролята на прост и неграмотен чистач на небостъргач, който се забърква в чудовищна конспирация... и пътешества във времето. (Paul Cuisset е създал самата игра, а Eric Chahi отговаря за графиката). В Cruise for a Corpse (1991) играете като детектив, който отива на морско пътешествие, но вместо това му се налага да разследва мистериозно убийство. И тук ще можете да се насладите на прословутата векторна графика, която се явява специалитет на Delphine. В Operation Stealth (1990) отново играете следовател – този път от ЦРУ, който разследва изчезването на прототип на военен самолет.

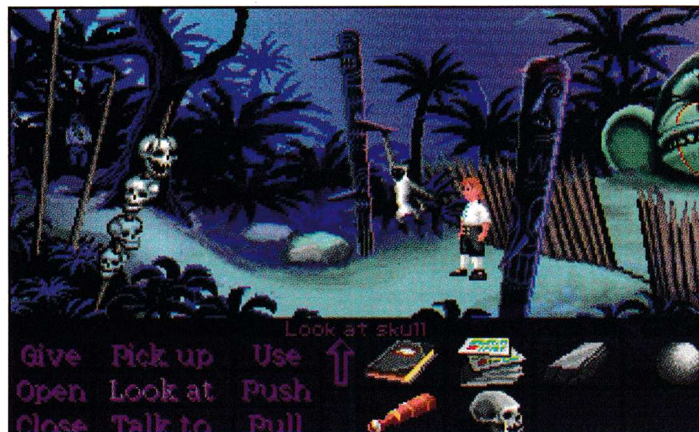
Мястото ми свърши, принуден съм да се сбогувам с вас, че инак ще ме реже редакторска ножица. Довиж... ааааргх!

SCUMM Virtual Machine

Виртуална машина за класическите куестове на LucasArts

■ scummvm.sourceforge.net





Модерните времена носят със себе си както облаги, така и трудности за ретро-геймърите. Наистина, вече не е трудно да се намери която и да е стара игра в безграничния океан от информация, наречен "Интернет". В случая дори не става въпрос за софтуерно пиратство, тъй като "abandonware" игри не се продават от години насам и едва ли авторите им губят нещо. Съвсем друг въпрос обаче е, дали след като най-сетне сте намерили някогашната си любима игра, ще успеете да я подкарате на съвременния си компютър.

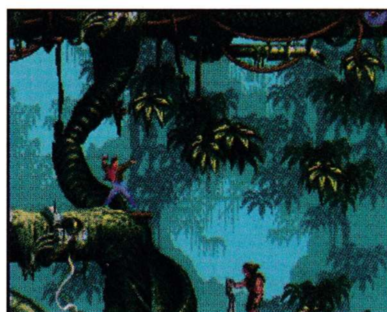
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Съвременният Windows може би е историческият наследник на някогашния DOS, но това съвсем не означава, че старите игри вървят под новите операционни системи. Подкарването на "DOS-овска" игра под Windows XP или Windows 2000 си е цял подвиг, а това тя да не забива и да работи със звук най-често е съвсем невъзможно. Едва ли скоро ще дочакаме добър емулатор на DOS за Windows, а за съжаление не всеки разполага с античен 386 в мазето си, на който старите игри вървят безпроблемно. Програми като ScummVM предлагат поне частично решение на проблема.

ScummVM е изцяло некомерсиален проект, който ще ви помогне да си пуснете класическите куестове на LucasArts под Windows с перфектен звук и дори с подобрена графика. Как е възможно това? Общият знаменател на всички куестове на LucasArts е скриптовият енджин S.C.U.M.M. (съкратено от Script Creation Utility for Maniac Mansion). ScummVM представлява виртуална машина, която интерпретира специфичния скриптов език на тези игри и го пуска под всевъзможни други операционни системи. Конкретно подобрението в графиката се дължи на опциите за вторично филтриране и поддръжка на по-фини графични режими, но нищо не ви пречи да играете и в оригиналното 320x200.

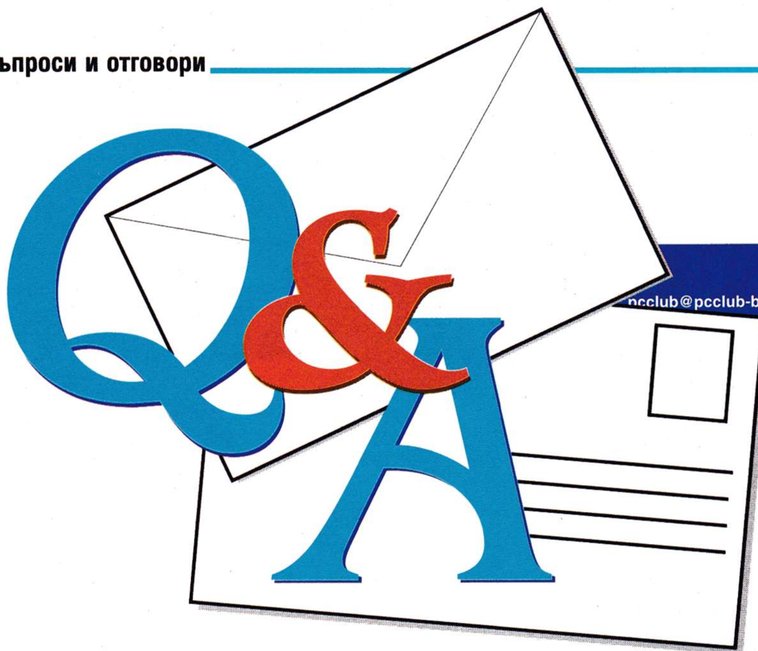






Авторите все още не са създали графичен интерфейс за програмата, така че ще трябва да се помъчите и да поекспериментирате с опциите в командната линия, преди да подкарате любимата си игра. Все пак е приложена подробна документация, така че едва ли ще имате сериозни проблеми. В настоящата алфа версия се поддържат изцяло следните заглавия: Loom (по-новата VGA версия), Zak McKraken (по-новата VGA версия), Monkey Island 1 (CD-версията), Monkey Island 2, Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, любимата ми Day Of The Tentacle, Sam & Max Hit the Road и дори една игра, която не е на LucasArts, но използва сходен скриптов език – Simon The Sorcerer на AdventureSoft. Естествено трябва да имате и самите игри, които не са част от ScummVM. С известни бъгове тръгват и някои други игри на LucasArts. Освен версията за Windows, от сайта на авторите можете да изтеглите версии на ScummVM за Linux, MacOS, Dreamcast и др.

Ако се считате за куестаджии, е срамно да не сте играли Day of the Tentacle, Monkey Island 1 и 2 или Sam & Max Hit the Road – не случайно преди години LucasArts се прочуха точно с заглавията си в този жанр. Както хуморът, така и загадките в техните игри просто нямат конкуренция. Дори да сте ги изиграли всичките, гарантирам ви, че ще ви е приятно отново да се върнете в тях... За финал ще повторя една реплика, която едва ли чувате за пръв път от мен – просто вече не правят такива игри!



Разсеяният

From: nightmare_p@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Вие сте най-доброто списание за игри в България и затова си купувам всеки брой. Имам само няколко молби:

1. Напишете нещо за RealThugz (www.realthugz.com). Това е една страхотна онлайн игра. Цялото ми училище е запалено. Трябва да пишете за нея. Ако ви мързи, само преведете инструкциите към играта.
2. Спрете да пишете лоши неща за нелегалния софтуер. Ако го нямаше, сега щяхме да сме на нивото на Пакистан :-)

Reply:

Интересно писмо. Ако не само си купуваше списанието, а и го четеше, още в 20-и брой щеше да ти направи впечатление статията за RealThugz. Ние също като теб и твоите съученици сме на мнение, че това е изключително оригинална и приятна стратегия. Сега по втората молба. Не знам какво знаеш за Пакистан, но там не е чак толкова зле :) От друга страна, ние започваме вече да се чудим какво става. Едни хора ни обвиняват, че сме пирати, други ни мъмрят, че сме били настроени антипиратски.

Н. Д.

Въпроси на килограм

From: tribes@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PCC!
Разгеле, събрах смелост и аз да ви пиша. Сега, без да ви се мазня, да поиграем на въпроси и отговори:)

1. Какъв е тоя интерфейс на дисковете... на мене лично ми сече мамата си трака, а не вярвам да ми е от щайгата (P3-850,128RAM, RIVA TNT2 PRO...). Защо не върнете малко към 10 брой, където бяха просто перфектни.
2. Има ли някакви MOD-ове, ама за по-чакани и играни игри, дето се говори за тях с години, нямам предвид Q3, HL, LOD... за тях знам - с лопата да ги ринеш, имам предвид StarCraft, JediOutkast, NFS (1, 2, 3, 4, 5), RA2 и сега WarCraft III (чух че на последното имало MOD с опция за high elf).
3. Format C... какво ви стана с хубавата рубрика. Вече или я няма, или е от тъпа по-тъпа. Ако не започнете да се бъзикате с актуални неща, по-добре... я спрете (хлип-хлип).
4. Препоръчайте ми някоя програма за обработване на звук. Например сега си правя scenario за StarCraft и искам да възпроизведа говора на Jim, Kerrigan, Duke...
5. На диска включете някаква екстра и за Win XP, MP3-ките от диска или soundtracks от някоя игра или филм, бутнете няколко wallpaper-а на играта на месеца и plz напишете нещо и за сайт, от който да си изтегля скинове за JK2.

Ако мога да помогна с нещо, пишете
Ваш си фен Mastermind

Reply:

Ами хайде да си играем :)

1. *Единственото обяснение по въпроса е, че някой драйвер при теб прави мизерии с нашия интерфейс, защото хора с подобни конфигурации нямат проблеми. Пробвай да изключиш звука. Освен това от този брой има малки козметични промени в интерфейса, които би следвало да отстранят повечето проблеми.*
2. *MOD-ове за всяко заглавие, което има редактор за нива, дал Господ. Просто човек трябва да се разтърси из Интернет и често ще попадне на невероятни съкровища. За StarCraft примерно имаше един MOD, който вкарваше расите от WarCraft III.*
3. *Format C: е в кратка почивка именно поради тази причина. Рубриката ще се завърне скоро в обновен вид.*
4. *Моята лична препоръка е Sound Forge. Тази програма е лесна за употреба и предлага изключително добри възможности.*
5. *Хмм. Ще помислим сериозно по въпроса.*

Можеш да помогнеш с измислянето и изпращането на особено смешен текст за загиващата рубрика.

Н. Д.

Хардуер

From: your_fen@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi again, PC Club.

Вие сте най-добрите в България и отборът ви е супер! Вече от 6-ти брой ви купувам редовно. Бих искал и да слагате пълни игри, ама не по 5-10 MB, а както Gamers Mashines или PC Action, но все пак ние сме в бедна страна и няма пари за права над дадена игра. Както и да е. Имам да ви питам някои неща.

Първо: Дали компютър от типа Duron 750 MHz, 128 MB и GeForce256 32 MB е готов за някои от съвременните 3D игри като Unreal 2, Halo или Doom 3? Аз не съм любител на високите резолюции, 800x600 ми стига, и без това съм със 15-инчов монитор.

Второ: Забелязвам някакво гадно нарязване на картината.

Това е така при мен на GeForce 256 и също така съм го виждал и на GeForce 2mx,200,400,GF 2Ti,GF3, GTS, G400, 550, 3dProphet 4500. Не е от драйверите, защото съм сменил поне 10 Detonator-а. Просто една или две хоризонтални черти от екрана се рендерират по-късно. Да не е от мониторите, моят е ProView 572.

Трето: GeForce-ът ми дава добри резултати на 3D Mark 2000, 2001, VulpineGl, Gl Extention, Dacriss и др., на Quake3 дава над 100fps-ta без ботове на 800x600 на max detail. Имам си Nvmax и GeForceTweeker и бих искал да вдигна честотата на ядрото и на паметта като сега са съответно 110 MHz и 143 MHz. Обаче дали може да изгори. И дали си струва, ако го направя на 120 и 166.

Е това беше от мен ваш верен фен [Pod], Psyke (100-godlike)

Reply:

Пълни игри на диска слагаме от време на време, когато имаме на разположение такива. За съжаление комерсиални заглавия не можем да слагаме, защото лицензионните такси са прекалено високи и ще сме принудени да увеличим сериозно цената на списанието само за да можем да пуснем някоя игра отпреди 3-4 години, която повечето читатели, така или иначе отдавна са превъртели..

Сега към хардуерните въпроси. С тази машина вероятно ще можеш да караш още известно време, но Doom 3 отсега го забрави. Без ъпгрейд няма да се разминеш. Все пак обаче тази игра иде чак в края на следващата година, а дотогава много вода ще изтече по Дунава. Иначе мониторите ProView са известни с всичко друго, но не и с високо качество, така че проблемът ти вероятно се дължи именно на тази част от компютъра ти.

Н. Д.

Mortal Kombat

From: bjordanov@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте на всички от PC Club.

Вие сте най-доброто списание за игри и мултимедия. Аз съм голям почитател на PC Club и също така голям фен на Mortal Kombat. Имам няколко молби към вас:

1. От диска на втори брой на списанието имаше MK4 Enhanced успях да си я запиша, но молбата ми към вас е как се правят Fatality на Goro. Интересуват ме Fatality 1, Fatality 2, Spike Fatality, Fan Fatality и двата му добавени Fatality на Quan Chi и на Reiko.
2. Ще излезе ли MK:DA на Sega Mega Drive II?
3. Какво трябва да направя, за да мога да правя Animality на MK3 Ultimate на Sega Mega Drive II?
4. Какво е името на Sega Mega Drive II-дали е Sega Saturn, Sega Dreamcast или Sega Genesis?

Благодаря ви предварително.

Reply:

Фаталитата на Горо са фенска добавка и не са били заложени предварително от програмистите на Midway. Затова единственият начин да правиш фаталита с Горо е чрез т. нар. "easy fatalities" - намират се в скритото меню. Как да достигнеш до това меню е описано съвсем подробно на чист българскки език в текстовия файл, който приложихме към MK4 Enhanced.

MKDA няма да излиза за толкова стари платформи като Megadrive 2, просто защото няма как да се справят с триизмерната графика и прочее.

Нямам спомен дали изобщо имаше анималита в UMK3 за SEGA. Другото име на Megadrive 2 е Genesis. Saturn и последната Dreamcast са конзоли от по-ново поколение.

И.Г.



Bob Brown's Star Wars discussions

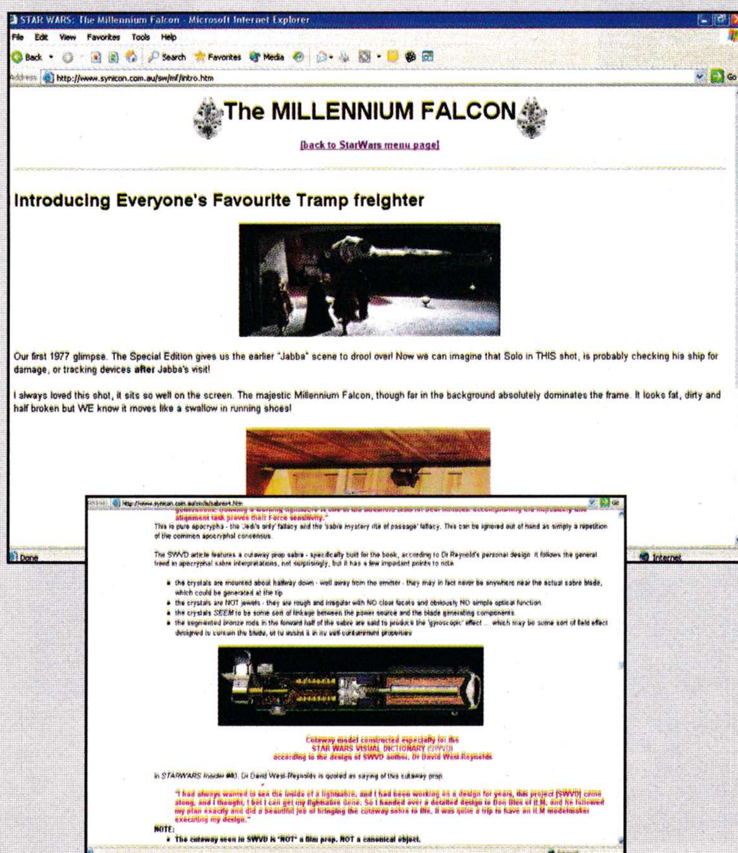
http://www.synicon.com.au/sw

Няма нужда да ви обяснявам що е това Star Wars, кой е Yoda, Darth Vader или Luke Skywalker. Не искате ли обаче да разберете нещо повече за R2-D2 и другите астродроиди, за светлинните мечове, за офицерите на императора и роботите на Търговската Федерация, за корабите в Star Wars вселената и т.н.? Ако отговорът ви на тези въпроси е да, страницата на Боб Браун ще ви допадне.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

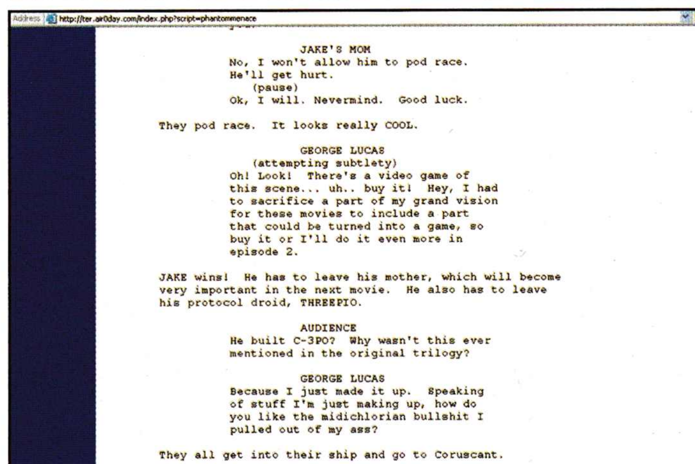
Вероятно често сте се питали: "Може ли R2-D2 да изкачва стълби?", "Колко джаджи има астродроидът?", "Как работи светлинният меч?" и т.н. Точно такива въпроси са довели до създаването на сайта на Боб Браун. Авторът се е опитал да отговори на много от тях, базирайки се на всевъзможни източници и правейки собствени разсъждения, но разбира се, както той сам казва, отговорите, които ще прочетете, са по-скоро предположения. Макар че повечето от тези предположения са толкова добри, че аз често ги приемам за точни отговори. Например след излизането на Епизод 2 често се задаваше въпросът защо R2D2 лети в този епизод, но не и в останалите. Боб е открил отговора в една книга на Д-р Сакстънс, който твърди, че двигателите за летене на астродроида са само за открития космос, а летенето му в Епизод 2 се дължи на факта, че планетата Geonosis има слаба гравитация. Не знам това дали е така (само един Лукас знае:-)), но мен ме удовлетворява като отговор.

Аз все още не съм разгледал всичко, защото информацията на сайта е с доста голям обем. Като цяло мисля, че този сайт е много полезен. Дори и заклетите Star Wars фенове ще научат доста нови неща от него, разбира се, ако вече не са посещавали страницата.



The Editing Room

■ http://ter.air0day.com/



JAKE'S MOM
No, I won't allow him to pod race.
He'll get hurt.
(pause)
Ok, I will. Nevermind. Good luck.

They pod race. It looks really COOL.

GEORGE LUCAS
(attempting subtlety)
Oh! Look! There's a video game of
this scene... uh.. buy it! Hey, I had
to sacrifice a part of my grand vision
for these movies to include a part
that could be turned into a game, so
buy it or I'll do it even more in
episode 2.

JAKE wins! He has to leave his mother, which will become
very important in the next movie. He also has to leave
his protocol droid, THREEPIO.

AUDIENCE
He built C-3PO? Why wasn't this ever
mentioned in the original trilogy?

GEORGE LUCAS
Because I just made it up. Speaking
of stuff I'm just making up, how do
you like the midichlorian bullshit I
pulled out of my ass?

They all get into their ship and go to Coruscant.

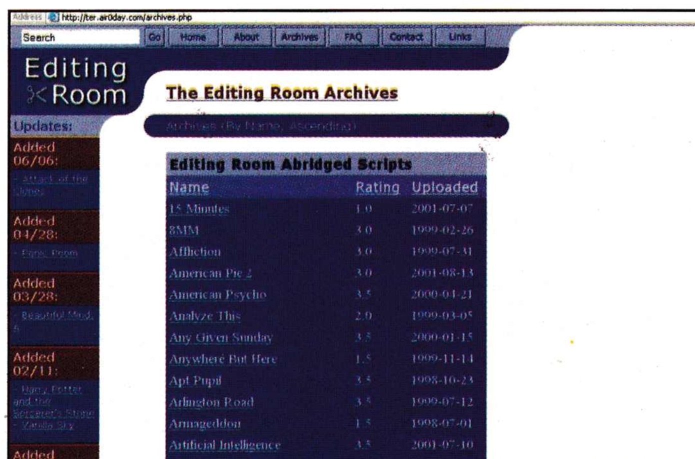
Сигурен съм, че всеки от вас е гледал поне една пародия. Става дума за филми като Смотаняци, Заредено оръжие, Несправедливо обвинен, Страшен филм и т.н. Филми, подиграващи се с други филми. Да не забравяме обаче, че за всеки филм най-напред се пише сценарий...

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

В The Editing Room ще намерите доста интересна колекция от сценарии (т.н. abridged scripts), пародиращи популярни (както нови така и стари) филми като The Lord Of The Rings, Star Wars, Blade, The Matrix и др. Самите сценарии са доста кратки и не покриват всички събития от филмите, а само по-съществените. Авторът им Род Хилтън е уловил "най-слабите места" на филмите и умело ги е подиграл. Всъщност тези сценарии представляват интересен начин за писане на филмова критика. Лично аз страшно мразя критиците. Особено, когато критикуват някой от любимите ми филми, а те критикуват всички. Но от "критиката", която прочетох в The Editing Room, не само, че не се засегнах, но и се смях от сърце.

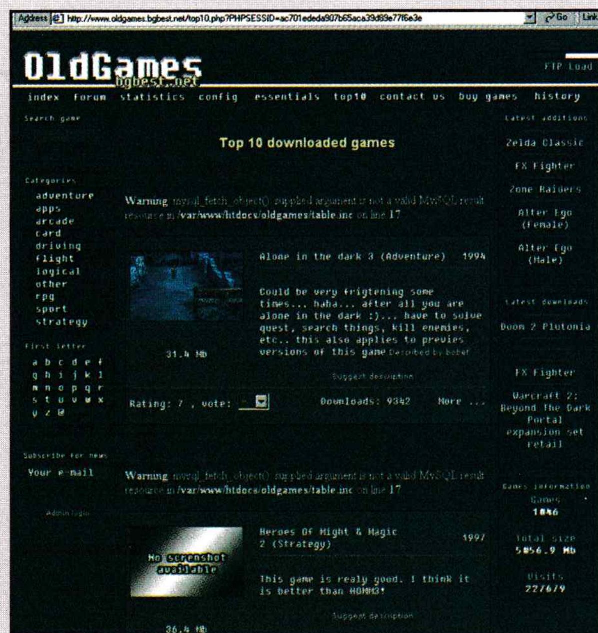
Самият автор твърди, че е начинаещ сценарист с много идеи за филми, които за момента не смята да реализира, а междувременно пише тези кратки сценарии, за да се упражнява:-)

Въпреки че повечето сценарии на страницата са дело на нейния автор Род, все пак има и такива писани от други хора. Ако ви се занимава, можете да напишете и вие нещо за някой филм и да го пратите на Род. Дори и да не е цял сценарий, най-малкото поне ще му дадете идеи. Сигурен съм, че няма да съжалявате и ще се смеете на глас, докато четете бисерите.



OldGames.bgbest.net

Минало незабравимо



Напоследък все повече геймъри обръщат поглед в годините назад и (пре)откриват позабравени вече заглавия – много от тях с ужасно грозна за съвременните разбирания графика, но с оригинален и все още забавен геймплей и разбира се, безпроблемни системни изисквания.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Този сайт ще помогне на ретрогеймърите да увеличат значително колекцията си от игри. Предлагат се над 1000 заглавия с общ обем от над 5 GB.

Страницата е българска, но очевидно не е с такава насоченост и е изцяло на английски. Обновява се сравнително често и колекцията расте постоянно. Игрите са разделени по жанр в единайсет групи. Можете да ги разглеждате и по азбучен ред, а за по-голямо удобство е създадена търсачка. На заглавната страница са представени десетте най-сваляни игри – в този момент лидерството са взели Alone in the dark 3 (1994), Heroes Of Might & Magic 2 (1997), Larry 6 (1994). Намират се обаче и класики от началото на осемдесетте, въпреки че те не са от най-сваляните. За някои игри можете да прочетете съвсем кратки описания и да разгледате screenshot-ове. Освен размера, виждате рейтинга според потребителите, ако желаете, и вие гласувайте или сами предложете ревю. Външният вид е оригинален, изцяло в черно и дизайнът е добре структуриран. Не е маловажно обстоятелството, че няма да бъдете залети с рекламни банери, pop-up прозорци и пр. За съжаление не всички секции функционират.

Сайтът може да се похвали и с добре посещаван и полезен форум. Тук, освен всичко, имате възможност да запитате за липсващи заглавия и дали ще са появят скоро.

LonelyPlanet.com

Опознай света, за да го обикнеш

Ако се каните да пътувате към някоя по-близка или далечна точка на земното кълбо или пък се интересувате от културата, историята и природата на дадена страна, този сайт ще ви улесни доста.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com



При отварянето на страницата се появява нещо като електронен атлас, от който трябва да си изберете континента, който ви интересува. След това избирате името на съответната държава и достигате до страница, изцяло посветена на нея.

Сайтът е насочен към хората, които имат намерение да посетят дадена страна, но, разбира се, е интересен за по-широка аудитория. Основните секции са "Въведение", "История", "Култура" плюс всякаква полезна информация за природата, климата, валутата, празниците, подходящите места и време за посещение, здравните рискове и пр. Има и раздел с интересни мнения на посетители. Текстовете естествено не претендират за научна стойност, но са изчерпателни, приятни за четене и доста обективни.

Последното може да се прецени и от статиите за България. Можете да разберете кое от нашия бит и култура е най-любопитно и привлекателно за пребиваващите по на запад от нас. Ето един полезен съвет: "Българите... пият опасни спиртни напитки: внимавайте с водните чаши, пълни с ракия (ох!) и мастика (а-а-ах!)... въртят си главите по индиански маниер, за да кажат "да" и клюмат, за да кажат "не"... Не цялата информация е съвсем актуална – например като една от една от софийските забележителности е посочен мавзолеят на Георги Димитров, а снимките на валутата са от тоталитарно време, но това са почти единствените пропуски. Най-голямо предимство за туристите са свръхниските цени у нас, красивата природа и историческите забележителности. В София обаче пребивавали едни от "най-гадните" шофьори в цял свят.

Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Neverwinter Nights .... (-)
2. Battlefield 1942 (неиздадена) .... (-)
3. Jedi Knight II: Jedi Outcast .... (5)
4. Age of Wonders II: The Wizard's Throne .... (-)
5. Warcraft III: Reign of Chaos .... (6)
6. Grand Theft Auto III .... (2)
7. Doom3 (неиздадена) .... (1)
8. Soldier of Fortune II: Double Helix .... (3)
9. The Elder Scrolls III: Morrowind .... (10)
10. Magic: The Gathering Online (неиздадена) ..... (-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

PC Club

представя

Анкета на www.pcclub-bg.com

Този месец нашата анкета бе за безспорното геймърско събитие през лятото - излизането на WarCraft III. Ето какво мислят посетителите на сайта за новата суперстратегия на Blizzard:

Какво мислите за WarCraft III ?

Общо гласували: 412

1. *Супер! Очакваният хит (190) 46%*
2. *Добра игра (79) 19%*
3. *Пълен боклук е! (71) 17%*
4. *Става (37) 9%*
5. *Какво е WarCraft 3? (35) 8%*

Очакваме вашите гласове за новата анкета на www.pcclub-bg.com

Cheats

WarCraft III: Reign of Chaos

Чийтовете са за соловите кампании. За да ги използвате по време на мисия натиснете Enter и напишете:

iseedeadpeople .... разкрива картата/премахва Fog of War
thereisnospoon .... неограничена мана
allyourbasearebelongtous .... печелите веднага мисията
somebodysetupusthebomb .... губите мисията
whosyourdaddy .... противниците умират от 1 удар



Soldier of Fortune II: Double Hellix

Стартирайте играта с: SoF2.exe" +set lock_blood 0 +set com_multilingual 2 +set sp_language 0 +set console 1 +set ldg_cheats 1 +set sv_cheats 1
След това по време на игра отворете конзолата и в нея въведете:

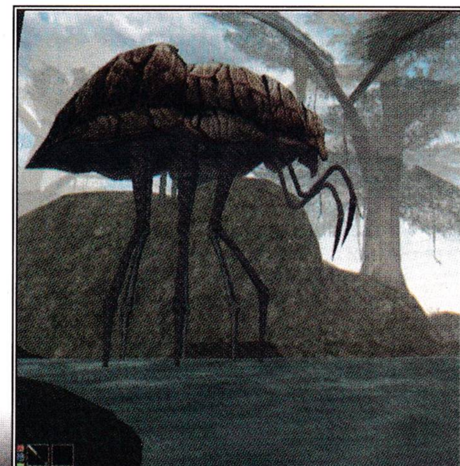
god .... безсмъртие
give all .... всички оръжия
give x .... дава предмет X
noclip .... можете да минавате през стени
pinkspider .... неограничена сила
kill .... самоубийство
mapname .... показва името на картата



Morrowind: Elder Scrolls 3

По време на игра натиснете "~", за да изкарате конзолата и след това напишете 'player-><command>' и натиснете Enter като <command> е една от следните команди:

TGM .... неуязвимост
SetFlying 1 .... можете да летите
SetSuperJump 1 .... позволява суперскок
SetWaterWalking 1 .... можете да ходите по вода
SetWaterBreathing 1 .... можете да дишате под вода
SetLevel <level> .... вдига играча до съответното ниво





MIB MEN IN BLACK



Те отново защитават Земята от боклука на Вселената



Едва ли има друг филм като Men in Black (базира се на не особено известен Marvel комикс на Лоуел Кънингам), чието продължение да е било обсъждано още преди първата част да стартира по кината.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

След може би най-масивния медиен hype в историята на седмото изкуство, успехът на "Мъже в черно" беше неизбежен: през лятото на '97 филмът на Бари Зоненфелд счупи тогавашните рекорди, събирайки $84 милиона само за шест дни. Босовете от Sony попитали Зоненфелд още преди MiB да се е завъртял по екраните, кога смята да започне работа по продължението, а той отговорил: "Не е ли най-добре все пак да изчакаме резултатите от първия уикенд след премиерата". Какво ти чакане, на такива филми просто им е предопределено да се супер успешни. "Мъжете в черно" успяват да заработят за създателите си 587 милиона. След главоломният успех, филмовите акули нямат търпение да повторят триумфа. За да се гарантира успехът на едно продължение, задължително в него трябва да бъдат привлечени отново всички звезди, без изключения. Точно това обаче се оказало изключително трудно начинание – от една страна, режисьорът Бари Зоненфелд ("Семейство Адамс") бил зает с новия си филм "Големи неприятности", Уил Смит трябвало да се снима в "Али", а Томи Лий Джоунс да довърши участието си в трилъра "The Hunted". От друга страна, всички от all-star екипа поискали "извънземни" суми за евентуалното си участие в MiB II. Ако Sony въобще се съгласели да цакат, това щяло да бъде най-скъпата сделка в историята на Холивуд. Разбира се, филмът би бил немислим както без Уил Смит, така и без Томи Лий, чието участие впрочем дълго време беше под въпрос. За да прикоткат звездите от първа част, Sony най-накрая склонили да осигурят рекорден процент от лентата за целия звезден екип (продуценти, звезди, режисьор), докато бюджетът не ударил тавана от 200 милиона. Това означавало светотатствено високи хонорари за Уил Смит и Томи Лий, които получили по 20 милиона долара начална сума, като им е обещан и допълнителен бонус от общия бюджет, възлизащ на 20 процента за Уили и 12.5 за Джоунс. Останалото от мръвката си поделили лешоядите Бари Зоненфелд (10%) и изпълнителният продуцент Стивън Спилбърг (7,5%). С това първоначалните разходи, още преди да са започнали снимките, възлизали на 60 милиона долара, сума, с която в днешно време може да се направи доста приличен блокбъстър. В интерес на истината, "Мъже в черно 2" трябваше да се появи по кината още





миналата година, но редица фактори, освен колосалните разходи, забавиха допълнително пусковия му срок. Така например снимките му по лоша случайност съвпаднаха с актьорската стачка в Холивуд преди две години. След трагедията от 11 септември пък продукцията, която се провеждала в Ню Йорк, трябвало да бъде преустановена за известно време, тъй като много от местата станали недостъпни след атентатите като напр. известният Батъри парк в южната част на о-в Манхатън, който доскоро беше затворен. За капак на всичко, първоначалната версия на MiB II започвала и свършвала със сцени, показващи Световния търговски център, които трябвало впоследствие да бъдат преработени, а сградата на СТЦ заменена с тази на Крайслер.

Back in Black

Всички помним как завърши първата част на "Мъже в черно": Застаряващият агент Кей (Томи Лий Джоунс), лишен дълги години от идентичност, реши накрая доброволно да бъде изтрита паметта му, за да се върне към нормалния живот, в който няма да бъде заливан ежедневно с извънземна слуз, преследван от грамадни хлебарки или принуден да слуша простотиите на тънки като глисти извънземни, пушещи Marlboro.

Когато обаче интер-галактическата пакостница Сарлина пристига на земята и приема сексапилната форма на Лара Флин Бойл, агент Джей (Уил Смит, който сваля 20 кила след "Али", за да пасне перфектно в черния костюм) е принуден отново да потърси стария си партньор и да го върне в MiB. Кей изглежда е единственият, който знае, къде преди много време е скрил нещото, което Сарлина отчаяно търси. Да се върне паметта му е трудна работа, а на всичкото отгоре той изглежда води напълно щастлив цивилен живот като нищо неподозиращ за извънземната заплаха пощенски служител в забутания Масачузетс. Сюжетът всъщност основно се върти около завръщането на Кей в MiB и предотвратяването на пъклените кроежи на Сарлина. Първоначално за ролята на лошата във втора част е била избрана супер-мацката Фамке Янсен (която помним от участията ѝ в Джеймс Бонд: "Златното око" и в "X-Men"). Тя обаче се оттегля много бързо от проекта по "здравословни причини". Дали това е истинският повод за нейното напускане или е имало някакви дрязги на снимачната площадка не става ясно, но в крайна сметка е намерена нейна





достойна заместничка в лицето на Лара Флин Бойл, чийто леденостуден сексапил е много сходен с този на Линда Фиорентино. Впрочем самата Линда Фиорентино (Ел от първа част), която по всичко изглеждаше, че със сигурност ще е в продължението, като партньорка на агент Джей, няма да се появи в "Мъже в черно 2". Джей ще открие нова изгора в лицето на талантливата Розарио Доусън (помним я от онзи убийствен филм Kids), която случайно става свидетелка на сблъсък между извънземни. В Интернет бяха плъзнали слухове, че в MiB II ще играе и Дейвид Духовни в ролята на агент М (като Мълдър), но разбира се, никой не ги прие насериозно.

Same planet, new scum

Ако оставим настрана супер-готините агенти Кей и Джей, най-забавното в "Мъже в черно" си беше пъстрата менажерия от възможно най-причудливите и шантави извънземни, на които можеше да завиди дори Лукас. Аз лично никога няма да забравя онези сардонични дългучести създания, дето приличаха на аспержи, наливаха се с кафе, говориха нахално през високоговорител, а когато земята бе заплашена от унищожение, ги видяхме да се изнасят към космическото летище, мъкнейки кашончета Marlboro. Толкова мила сценка. Симпатягите непукисти, наречени просто worm guys, без които филмът не би бил наполовина толкова забавен, се завръщат в Men in Black 2 и слава Богу не са бездушни анимирани CGI-модели, а най-нормални кукли, конструирани от магьосника на спец-ефектите Рик Бейкър (ако сте гледали класиката "Американски върколак" знаете защо).

Другият ми любим момент в първа част включваше онова очарователно злобливо псенце, наречено Франк боксера с незабравимото му



тъничко, въздрезгаво гласченце и нахаканите си маниери. Изглежда неприятното оцъклено четириного ще асистира сериозно на мъжете в черно – сега боксерчето е верен помощник на Джей, така че ще можем да се радваме отново на цапнатата му муцуна, на хапливите му шегички и на историите за любовните му завоевания, с които само нервира Джей. Можете ли да си представите нещо по-сладурско от тантурестото създание с малкото му черно кучешко костюмче, лапнало пура. Ако има фигурки с Frank the Pug, ще съм първи на опашката.

Разбира се, в компанията отново е и Джийбс (Тони Шалуб), съдържателят на извънземната заложна къща, в която винаги се намират най-готините alien-джаджи. Изключително любопитна е кратката поява във филма на Майкъл Джексън, с който имаше бъзик още в първа част. Като се замисли човек, едва ли на земята има по-сигурен извънземен от Джако. Като двуглав безмозъчен извънземен имбецил пък ще видим изключително нашумелият напоследък с кретенското си шоу "Jackass" по MTV – Джони Ноксвил, негово нисочество царят на безвкусните шеги, пред когото бледнеят дори корифеи като Том Грийн и Анди Дик. Неговият герой Скрад/Чарли е подчинен на Сарлина, който изглежда по време на престоя си на нашата планета е развил съвсем земни увлечения по попкултурата, телевизията, Интернет и ПлейСтейшън 2. Джони Ноксвил, надявам се, няма да повтаря номерцата си от Jackass и да се насира, да показва гениталиите си или да повръща пред камерата.

Американската премиера на филма е на 3 юли, само една седмица след Minority Report на Спилбърг. Това безспорно е лятото на супер-блокбъстрите, а крайният победител за мен вече е сигурен, въпреки успехите на Spider-Man и Episode II. Това е негово филмово величество Стивън Спилбърг, който с безпогрешният си еврейски нюх винаги правилно се ориентира къде е голямата печалба. От една страна, той триумфира с изключително сполучливия си собствен проект "Minority Report" (с Том Круз), а от друга, се явява основна фигура в Men in Black II, тъй като филмът е продуциран от неговата фирма Amblin. Впрочем третата част на MiB вече е сигурна, разбира се, още преди втората да се е появила по кината. Франк песът би обобщил всичко така: "Ако не ти харесва, можеш да цункаш малкото ми космато дупе".



Целувката на Четвъртия

(част пета - Избор)

Християн Христов

Земята плаче, водата плаче, небето плаче. Нищо не нарушава хармонията.

Амидала лежеше по гръб на малката полянка и стръкчетата трева нежно я галеха. Луната бавно се изнизваше по звездния небосклон и скоро щеше да се скрие зад хоризонта, за да отстъпи мястото си на слънцето. Вятърът шумно пееше своята песен, сякаш искаше да съобщи на всички какво се бе случило.

Амидала си припомни детството. Припомни си любвеобилния си баща. Припомни си огромния замък в който бе живяла. Припомни си стотиците слуги, който изпълняваха всеки неин каприз. Припомни си дори стария придворен шут, който прекарваше целия си ден с нея. Изведнъж мечът, забит в хълбока и, ѝ припомни грубата действителност. Животът в нея гаснеше, изцеждайки и последните ѝ сили. Не ѝ оставаше нищо друго освен мисълта за изминалите времена. Изведнъж тя забрави всички далечни спомени и се замисли за това, което се бе случило само преди три дена. Припомни си това, което я изправи лице в лице със смъртта.

Дрейл и Вламгруд тъкмо се бяха измъкнали от кулата, в която Дрейл беше затворник, когато чуха пронизващ писък. Явно Четвъртия беше усетил липсата на наемника от стаята за мъчения. Вламгруд изсвири с уста и бързо се появиха два коня. Двамата приятели яхнаха конете и запрепускаха по прашните пътища. Спряха чак след три часа бясна езда, до малка горичка, през която бавно течеше студено поточе. Вламгруд заведе конете на водопой и се върна при Дрейл.

– Ще останем само половин час, колкото да си починат конете и ще продължим да яздим през остатъка от нощта, до обяд.

– Прав си. – съгласи се Дрейл – Трябва да се отдалечим колкото се може повече! Четвъртият сигурно вече е пуснал Торв и компания по петите ни.

– Само да посмеят да се приближат, ще усетят вкуса на меча ми. – закани се Вламгруд.

– По дяволите! – изруга Дрейл. – Мечът и кинжалът ми останаха в кулата.

– На твое място не бих се притеснявал. Господарят ще ти даде много по – могъщи оръжия.

– Все пак, те бяха от голямо значение за мен.

– Не мисли сега за това. Има много по-важни неща, за които да се тревожиш. Чака ни тежък път. Ако слугите на Четвъртия не ни притесняват, ще пътуваме четири дни. Но най-голямата опасност е самият Четвърти. Трябва да се пазиш от него, Дрейл. Ще изпробва много коварни номера, а аз не винаги ще мога да ти помогна.

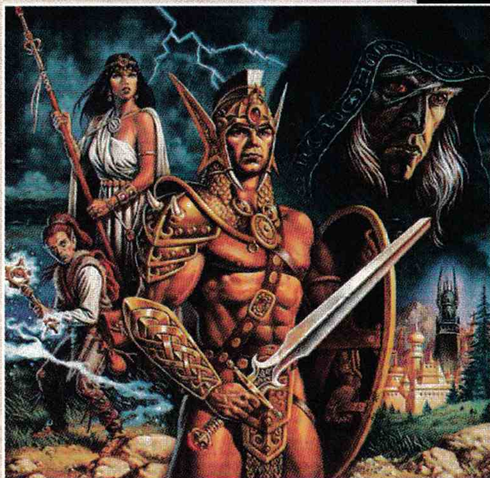




– Не се притеснявай, знам как да се пазя.

След кратка почивка двамата пак възседнаха конете и яздеха до обяд. След това се нахраниха с малкото провизии, които Вламгурд отдели от оскъдните си запаси и легнаха да поспят, редувайки се на пост. Пътуваха под прикритието на нощта и малко след като се стъмваше се скатаваха някъде да поспят. Така до сутринта на третия ден. Докато беше на пост, Дрейл усети някакво раздвижване и веднага вдигна своя другар.

– Може би не е нищо сериозно. – каза Вламгруд. – Ако бяха Торв и Попа, досега да са ни нападнали. Но е по-добре да тръгваме още отсега. Не остана много път. Така двамата яздеха през целия ден без-





пирно. Точно на залез слънце спряха за почивка на малка полянка.

– Ще отида на хълма да огледам, докато още се вижда нещо – каза Вламгруд. – Ти пази конете.

Точно когато Вламгруд се качи на хълма, Дрейл забеляза, че на петдесетина метра от него стои жена. Очевидно беше воин, на кръста си имаше препасан меч. Беше с много тъмна черна коса, на две плитки, вързани една за друга в горната част на косата, най-вероятно, за да не ѝ пречат. Имаше красиво лице и много светла кожа. Но войната не прощаваше на красивите и носът ѝ беше леко кривнал, което обаче и предаваше някакъв специфичен чар.

– Следя те от три дни, Дрейл. – проговори жената.

При тези думи Дрейл се стресна – още един човек, който знаеше името му. Той инстинктивно посегна за меча си, но него го нямаше, беше останал в кулата, в която го държаха затворник.

– Не се страхувай! – побърза да го успокои жената. – Аз съм тук, за да ти помогна.

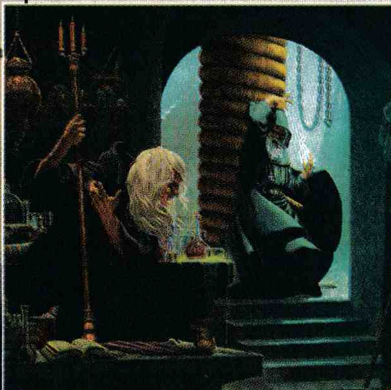
Дрейл се огледа и забеляза, че Вламгруд се е затичал към него с изваден меч. Но какво трябваше да направи той? За пръв път в живота си Дрейл не знаеше как да постъпи с една жена.

– Ти трябва да дойдеш с мен! – каза жената – Вламгруд те води към сигурна смърт, Дрейл. Нямаме много време.

Дрейл все още не знаеше какво да направи. В този момент Вламгруд връхлетя върху жената с цялата си ярост, но тя успя да изтегли меча от ножницата си и да отблъсне атаката.

– Помогни ми, Дрейл! – провикна се Вламгруд. Вземи лъка!





Без да се бави повече наемникът се приближи до коня и извади лъка и стрелите, които бяха в раницата, окачена на седлото му.

– Стреляй, Дрейл! – отново се провикна Вламгруд, отдалечавайки се на безопасно разстояние.

Дрейл се поколеба, но в крайна сметка стреля по жената. Тя с завиден рефлекс я блокира стрелата с меча си. Вламгруд обаче се възползва от моментното разсейване и заби меча си дълбоко в хълбока ѝ. В този

момент десетина прилепа се спуснаха от небето, обиколиха бойната сцена и се отправиха в същата посока, от която се бяха появили.

– Това са шпиони на Четвъртия. – каза Вламгруд, скачайки на гърба на коня. – Да се махаме.

Дрейл го последва и двамата запрепускаха колкото се може по-надалеч. Точно когато наемникът минаваше до повалената жена, се спря и се загледа в нея.

– Просто исках да помогна. – промълви тя.

Дрейл беше по-объркан от всякога в своя живот и тъкмо мислеше да слезе, когато конят сам препусна в галоп.

Земята плаче, водата плаче, небето плаче. Нищо не нарушава хармонията.

Амидала лежеше по гръб на малката полянка и стръкчетата трева нежно я галеха. Луната бавно се изнизваше по звездния небосклон и скоро щеше да се скрие зад хоризонта, за да отстъпи мястото си на слънцето. Вятърът шумно пееше своята песен, сякаш искаше да съобщи на всички какво се бе случило.

Амидала си припомни детството. Припомни си любвеобилния си баща. Припомни си огромния замък, в който бе живяла. Припомни си стотиците слуги, които изпълняваха всеки неин каприз. Припомни си дори и старият придворен шут, който прекарваше целия си ден с нея.

Животът я напускаше.

***

Нашата игра Neverending Story продължава – какво ще стане с Дрейл и Амидала ще разкажете вие, читателите на PC Club. Очакваме предложенията ви за продължението на историята. Съобразявайте се със стила и съдържанието на предишните епизоди. Вашето предложение трябва да е написано на кирилица в txt файл, озаглавен с вашето име. То не трябва да надвишава 5500 знака. Можете да използвате фрагменти от предишни свои истории, които сте пращали (и не са спечелили). Крайният срок е 1 август 2002, а наградата, както обикновено, е една оригинална игра.

ДОСЕГА АВТОРИ НА "ЦЕЛУВКАТА НА ЧЕТВЪРТИЯ" СА:

Боян Спасов (Пленник)
Александър Стоянов (Красавицата е Звярът)
Петър Канчелов (Близки Срещи)
Илия Савов (Прероденият)
Християн Христов (Избор)

IrfanView

Бърз, удобен и... безплатен!

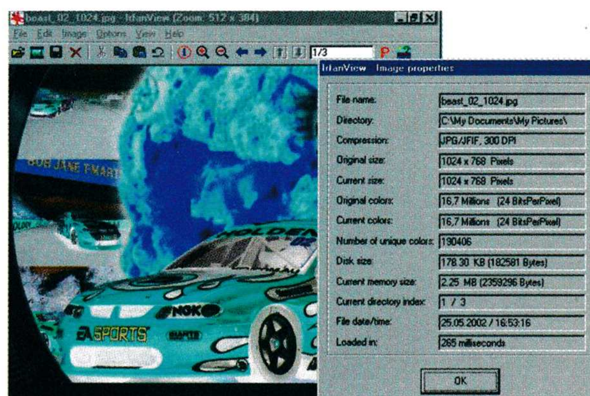
Приложенията за обработка и разглеждане на изображения са сред най-използваните от съвременните потребители. Въпреки тоталната хегемония на графичните пакети на Corel и Adobe, все още се намират производители, които демонстрират завидно упорство в опитите си да намерят пазарната ниша за своите разработки. Факт е, че продукти като PaintShop Pro, ACDSee и други набират все по-голяма популярност. Между всички изброени приложения и IrfanView има една, но изключително значима разлика. Тя се състои в това, че въпросният графичен пакет е напълно безплатен.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Зад IrfanView не стои някаква мощна софтуерна компания. В създаването на продукта не е участвал многолюден екип, той е дело само на един човек. Неговото име е Irfan Skiljan и той е студент във Виенския технологичен университет. Реално погледнато този графичен пакет не предлага нищо принципно ново. Концепцията за разработка и развитие на продукта силно наподобява тази в ACDSee. Разликата тук е, че IrfanView е в много по-голяма степен отворен към допълнения. По този начин потребителят може да избира сам какви добавки към програмата да инсталира. В рамките на стандартната инсталация са включени само малка част от богатите възможности на IrfanView. Сред включените Plug-ins може да се отбележи наличието на опция за създаването на слайдшоу, което може да бъде запазено като изпълнителен файл или като скрийнсейвър. Другите Plug-ins са свързани с различните видеоформати и ефектите, които могат да бъдат добавяни към изображенията. Погледнато по този начин, IrfanView наистина изглежда доста бедна като възможности, но това може да се промени. За целта е достатъчно да бъде посетен сайтът на производителя. Там може да се намерят повече от 30 различни допълнения към програмата, които се инсталират съвсем елементарно. Те са също напълно безплатни и с тяхна помощ можете да превърнете IrfanView в един мултимедиен център, който може да работи с впечатляващо разнообразие от различни графични, аудио и видео формати.

Базовите възможности на IrfanView се вместват в обичайното за продуктите от този тип. С помощта на програмата може да сканирате, да включите цифров фотоапарат, да правите Screenshots, да обработвате и конвертирате изображенията. Към приложението е предвиден изключително успешен вариант за организиране на графичните файлове. За целта на разположение имате модул, който представя картинките под формата на Thumbnails. Като външен вид и организация той силно напомня добре познатия Windows Explorer, но е несравнимо по-бърз и ефективен. Генерираните Thumbails могат да бъда запазени като цяло изображение, но също така и като html-файл. След инсталирането на съответния Plug-in IrfanView те могат да бъдат изпратени по E-Mail.

При всяко положение IrfanView не може да бъде причислен към комерсиалните графични пакети. Той е насочен найвече към масовия потребител и по тази причина не може да очаквате да намерите в него невероятното разнообразие от възможности на професионалните приложения. Въпреки това той притежава своите достойнства и те се изразяват най-вече в това, че е безплатен, бърз, лесен за използване и с огромни възможности за разширяване чрез различни plug-ins. Интерфейсът на IrfanView е максимално опростен, а работата с него се облекчава в голяма степен благодарение на предвидените бързи клавишни комбинации за голям набор от операции. Програмата се обновява и актуализира непрекъснато, като последната версия е 3.70.



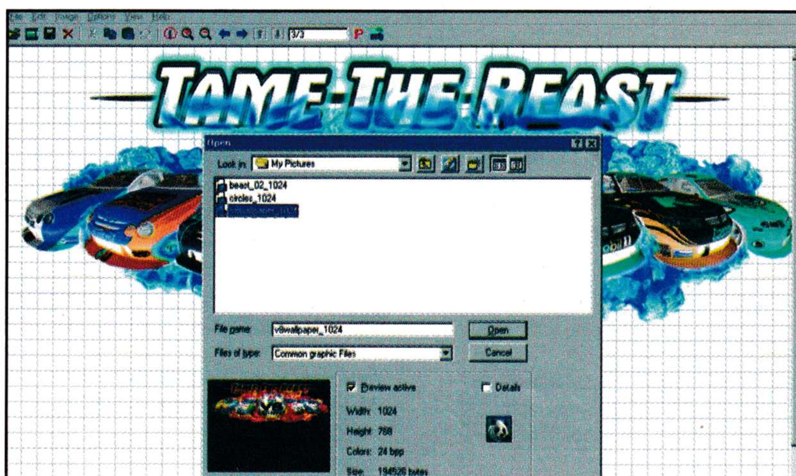
Достатъчно е едно кликване, за да получите подробна информация за изображението.

IRFANVIEW

Предназначение: приложение за разглеждане и обработка на изображения
Разработчик: Irfan Skiljan
Сайт: www.irfanview.com
Лиценз: free
Ограничения: няма
Размер на инсталационния файл: 764 KB
Операционни системи: Windows 95/98/ME/NT/2000/XP
Цена: $10.00 (за комерсиална употреба)

Представянето на картинките под формата на Thumbnails помага за бързата ориентация.





2Flyer Screensaver Builder

Да си направим скрийнсейвър!

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

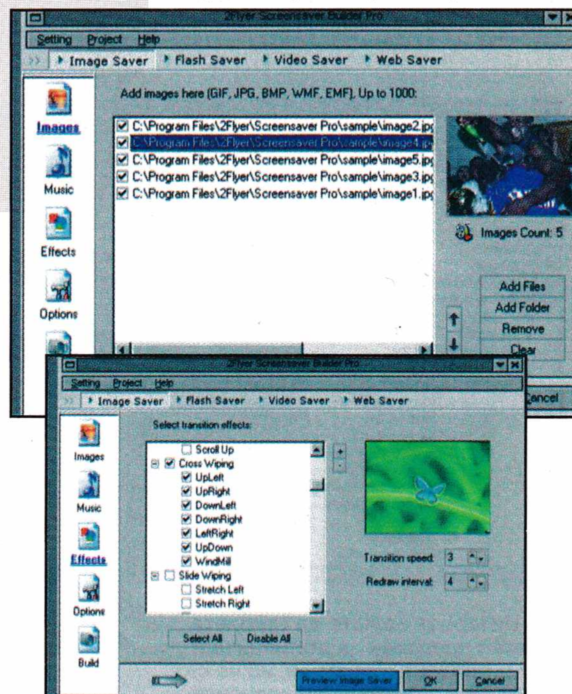
Скрийнсейвърите като че ли са загубили в голяма степен своето основно предназначение. В днешно време тяхната функция не е да удължават живота на монитора или да пестят енергия. С навлизането на 3D-ускорената графика, Flash-анимациите и други мултимедийни технологии представата за съвременния скрийнсейвър коренно се промени. Както повечето програми от този тип, така и 2Flyer Screensaver Builder не е програма, която сама ще направи всичко. Преди да пристъпите към конкретната работа трябва да притежавате всички необходими изходни материали, който ще бъдат използвани за конструирането.

Въпреки това 2Flyer Screensaver Builder притежава солидни възможности. С този продукт могат да бъдат създадени скрийнсейвъри, в които без никакви проблеми се използват различни графични формати (jpg, jpeg, gif и bmp), flash (swf), видео (rm, rmj, ram, rmm, mpg, mpeg, mpe, mov, asx, asf, wmv и avi) и аудио (mp3, wav и mid) файлове. Сред новостите в програмата трябва да бъде отбелязан също вариантът за създаване на така наречения Web Screensaver, който може да съдържа всякакви файлове, съвместими с Internet Explorer. След като я стартирате не може да не забележите максимално опростения, интуитивен интерфейс. Процесът е сведен до напълно разбираема поредица от стъпки, които трябва да изпълните. Достатъчно е да посочите директорията с файловете, които ще използвате и оттук нататък единственото, което ви остава, е да определите подробностите и конкретните настройки. А те са специфични според вида на скрийнсейвъра. В програмата ще имате на разположение множество Transition-ефекти. Те са разделени в 12 групи с над 240 модификации. Готовият сейвър може за бъде запазен като изпълним файл, което значително облекчава инсталирането му.

2FLYER SCREENSAVER BUILDER

Предназначение: Програма за създаване на скрийнсейвъри
Производител: 2Flyer.com
Сайт: www.2Flyer.com
Лиценз: Shareware
Ограничение: 60-дневен срок на ползване
Размер на инсталационния файл: 2.7MB
Операционни системи: Windows 95/98/ME/NT/2000/XP
Цена: $30.00

С помощта на този продукт можете да създадете четири типа скрийнсейвъри.



Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

VisualRoute

Поглед върху географията на Интернет

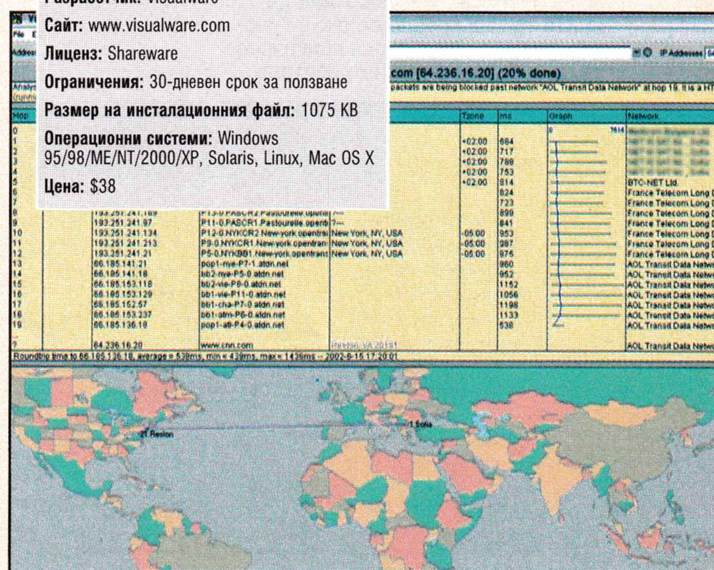
Само преди десетина години за масовия компютърен потребител идеята за евтин и бърз достъп до Интернет звучеше повече като добро пожелание за бъдещето. Днес нещата изглеждат съвсем различно. Стотици милиони души всеки ден използват Мрежата и по никакъв начин не могат да си представят ежедневието без нея. Благодарение на глобалната мрежа географските понятия се размиха до такава степен, че едва ли са много тези, които се интересуват от точното местоположение на сървъра, където се намира любимият им сайт. VisualRoute е приложение, което осигурява решение на този проблем. Според производителите, техният продукт е полезно допълнение към мерките за сигурност в Интернет. Освен това той би могъл да бъде използван и като разбираемо и достъпно средство за обяснение на това как точно е организирана и работи Мрежата. Получените резултати се представят по два начина. Графичното представяне е доста атрактивно, но информацията, която можете да получите по този начин, се свежда до просто маркиране върху географската карта на мястото, където се намирате вие и разположението на търсения сайт. Чрез натискане на бутоните на мишката може да увеличавате или намалявате мащаба на картата. В таблицата ще намерите подробни данни за броя на точките, през които преминавате, загубата в проценти, времето за достигане до определената точка, времевата зона, името на града и държавата, IP-адреса и наименованието на мрежите. Едно кликване върху конкретен адрес е достатъчно, за да получите подробна справка за собственика, датата на регистрация, лице за контакт и друга полезна информация. Резултатите, таблицата и географската карта могат да бъдат разпечатани, запазени като изображение в JPEG format или като уебстраница.

Въпреки впечатляващите възможности, употребата на VisualRoute не изисква от потребителя някакви особени умения. Работата с този продукт е напълно елементарна, но все пак е нужно да имате известни познания върху съответната терминология.

VISUALROUTE

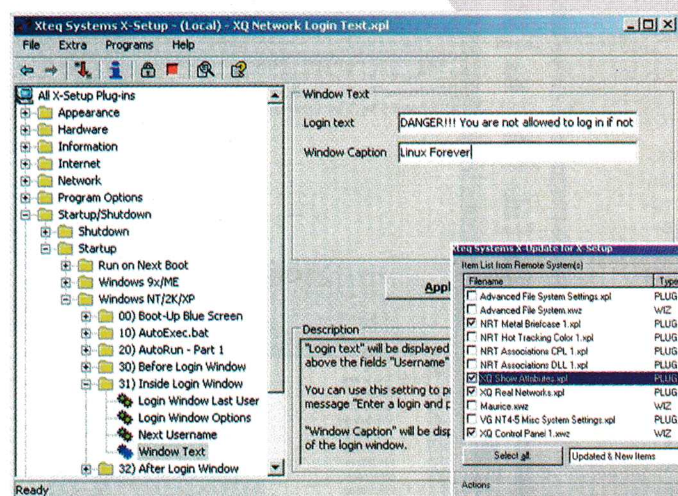
Предназначение: trace route tool
Разработчик: Visualware
Сайт: www.visualware.com
Лиценз: Shareware
Ограничения: 30-дневен срок за ползване
Размер на инсталационния файл: 1075 KB
Операционни системи: Windows 95/98/ME/NT/2000/XP, Solaris, Linux, Mac OS X
Цена: $38

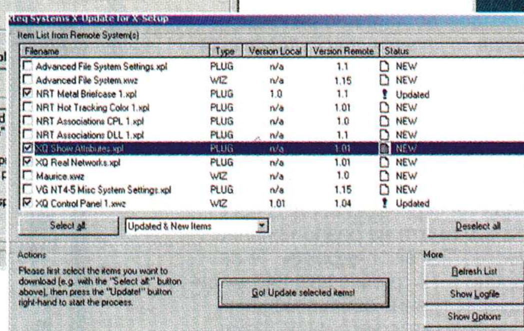
Местонахождението на търсения сайт се отбелязва директно върху географската карта.

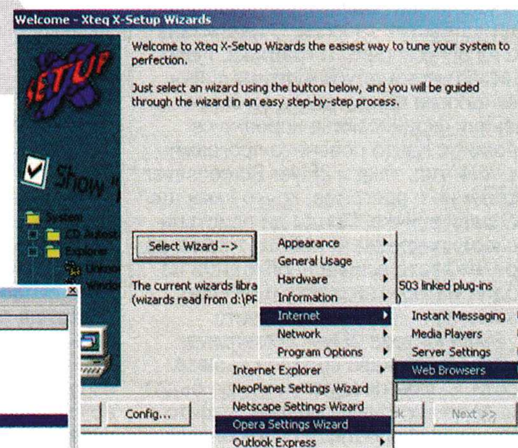


Customizer XP & X-Setup

Още софтуер за настройки на Windows



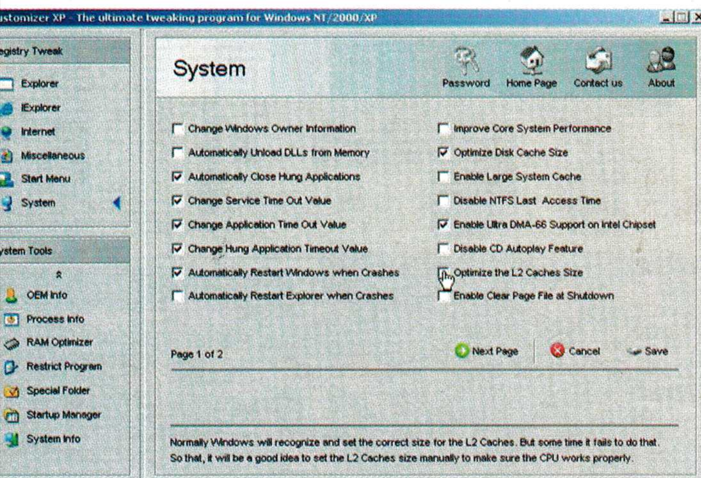




В Интернет можете да откриете десетки програми за допълнителни настройки на Windows, но не са много тези, които ще ви спечелят доверието. Качествата на много от тях са под съмнение, а ползата от прилагането им понякога е по-малко от вредата.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

На всичко отгоре не всички са безплатни и се налага усилено търсене на crack-ове и други подобни полулегални занимания, които не са по вкуса на всеки. Няма да имате такива проблеми, ако си инсталирате не чак толкова популярната сред българските потребители



Xteq X-Setup,

която е една от най-добрите tweaker-ски програми и при това е freeware, поне за некомерсиални цели. С нея ще почувствате удовлетворението от "победата" над Microsoft, защото ще отключите десетки скрити функции на техния продукт и ще откриете, че вашия Windows може да изглежда и да се държи много по-дружелюбно.

Интерфейсът е приятен и в някои отношения наподобява организацията на Windows Explorer. Промените, които се въвеждат с новите версии, почти не влияят на външния вид и той си остава максимално изчистен и удобен, макар и не особено атрактивен.

При първото стартиране програмата ще ви предложи избор между Plug-in mode и Wizard mode. Вторият е по-скоро за начинаещи и е много по-бавен и непрактичен. Имате на разположение цели 90 wizard-а с възможност за промяна на над 500 настройки и единственото, което се иска от вас, е упорито да натискате Next. Преди да активирате който и да е wizard, можете да се информирате за неговите функции, за автора или версията. Ако не ви хареса, просто го изтрийте, за да не ви пречи следващия път.

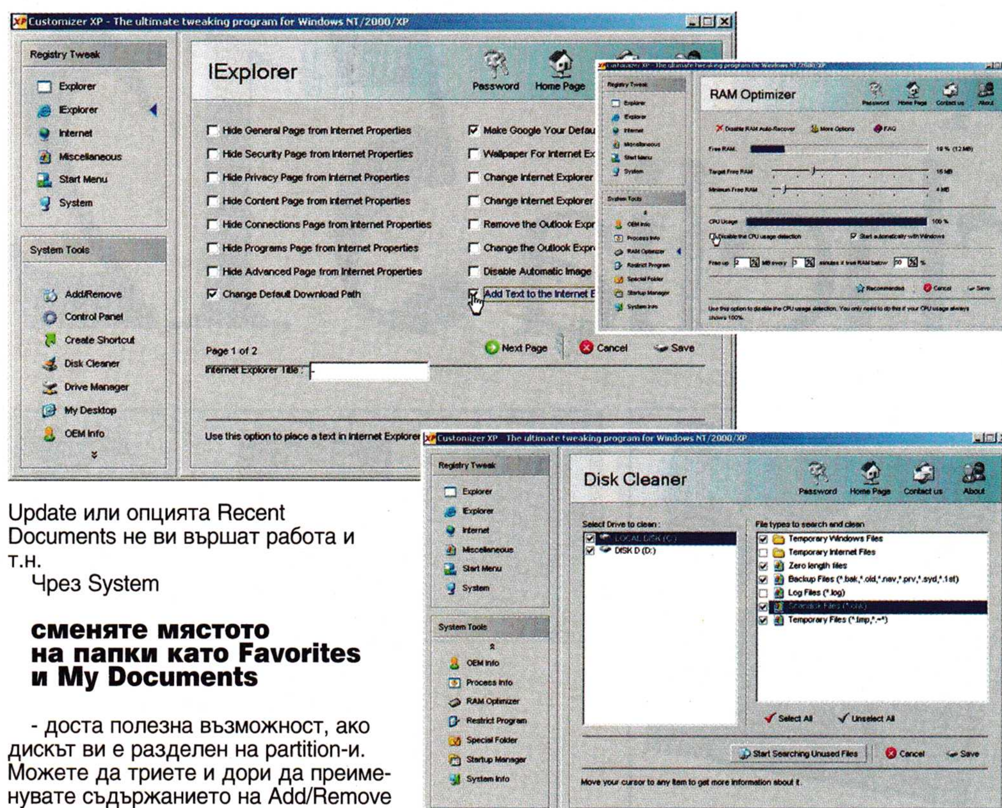
Plug-in-ите, всички по 3-4 Kb, всъщност представляват основата на програмата, която просто ги обединява в общ интерфейс. Можете да създавате и добавяте собствени с помощта на допълнителен софтуер от същия производител (www.xteq.com). Това е голямо предимство, тъй като за разлика от други подобни tweaker-и, при този получавате

възможност за update

– за него е предвидена специална опция (X-Update), така че да не е нужно да ходите непременно до официалния сайт. Благодарение на нея всеки път, когато пожелаете програмата търси за ъпдейти и сваля, тези, които ви допадат.

Log-файловете са достъпни от менютата и ви показват кога и какви операции сте извършили с X-Setup. Ако пък се чудите къде точно се намира определен plug-in, можете да въведете ключова дума в прозореца Search. Функцията Record Mode ще ви помогне, ако искате да направите едни и същи промени в регистрите на няколко компютъра. Просто прехвърляте създадения от програмата reg файл и се кръстите да не стане Error. Менюто Programs съдържа някои от скритите utilit-a на Windows като Registry Editor, Dr Watson, System File Checker и др.

Plug-in-ите са разделени в осем основни категории. Ако искате, ще виждате само тези от тях, които работят под вашия Windows – 95, 98, NT, ME, 2k или XP. С Appearance променяте външния вид на всичко, за което се сетите – иконите, които виждате в Control Panel-a, на desktop-a, в Start-менюто – ако решите, че команди като Run, Help и Windows



Update или опцията Recent Documents не ви вършат работа и т.н.

Чрез System

сменяте мястото на папки като Favorites и My Documents

- доста полезна възможност, ако дискът ви е разделен на partition-и. Можете да триете и дори да преименувате съдържанието на Add/Remove и програмите за деинсталиране.

В секцията Information получавате детайлна информация за някои програми и приложения на Windows и за хардуера.

Чрез Internet променяте външния вид и функциите на browser-а си – IE, Netscape или Opera. Можете да променяте url-а на търсачката на IE, заглавието на прозореца му и на този на WMPlayer и някои от опциите на Outlook Express.

В Hardware поемате риска да се поровичкате в настройките на видеокартата (опция за overclock), модема (увеличаване на скоростта му), процесора, мишката и др.

В Startup/Shutdown променяте разни приложения, които стартират при проблеми с блокиране на програми, на самия OS и пр. Можете например да намалявате или увеличавате времето, преди което се стартира scandisk след поредната забивка, разните service timeout-и и т.н. Много забавна е възможността да сменяте текстовете и външния вид на прозорците, които се появяват преди и по време на log-ването при startup.

Това са съвсем малка част от предимствата, които предлага X-Setup – една от най-добрите програми в своя клас, и най-важното – безплатна.

Един също толкова добър, но доста по-лъскав, tweaker е

Customizer XP

Основното различие е, че можете да го използвате само 10 дни (или 30 включвания), освен ако не платите скромната сума от 25 USD. Програмата е предназначена за Win 2000 и XP и наистина ще ви помогне не само в промяната на външния вид, но и в оптимизацията на хардуерните ресурси.

Гледката е доста по-красива от тази при X-Setup, интерфейсът е още по-приятен, съвсем опростен и достъпен. 19-те категории предлагат множество опции, които ви позволяват да разкрасите и направите по-удобен външния вид на операционната система, да пипнете регистрите ѝ, да подобрите производителността.

Отново бихте могли да избирате кои икони да се появяват на desktop-а, в менютата, Control Panel-а, дали папката My Documents да се изчиства при restart, каква да е скоростта на появяване и какви команди да съдържа Start-менюто и пр. В System контролирате действията при "увисване" на програми, функцията Autoplay на CD-то, размера на L2 или disk кеша. Много полезна подробност е, че програмата ви препоръчва какви стойности да въведете при поважните настройки. В секцията Internet само трябва да посочите скоростта на модема и типа връзка, които използвате и изборът на всички опции се прави автоматично – със съмнителното уверение, че това би могло да подобри "драстично" качеството и скоростта на преноса. Чрез System Info получавате подробни данни за хардуера – дъното, процесора, паметта, видео картата, харддиска, техните модели, инсталираните драйвери, поддържаните опции, усвояването на ресурси и т.н.

В Customizer XP е вградена малката програма RAM Optimizer, която помага за

по-доброто управление на паметта

и може да се стартира с Windows. Тя освобождава автоматично неизползваната физическа памет през определени от вас интервали, използвайки функцията на 2k и XP, известна като "виртуална" памет или pagefile. Ако се затруднявате, доверете се на препоръчаните настройки, макар че ръчното конфигуриране е със сигурност по-прецизно.

(Между другото, съмненията на по-скептичните потребители като мен относно ползите и смисъла от "ръчканията" на системните ресурси си остават. Вместо да "оптимизирате" RAM, купете си, пак поевтиня!)

Чрез Disk Cleaner пък търсите и изтривате ненужните файлове от харддиска – нещо като Disk Cleanup, но в по-усъвършенстван вариант. Имате възможност да избирате кои точно видове файлове ви пречат – не само временните, но и тези с нулев обем, за backup, log, scandisk.

Shareware версия на Customizer XP 1.8 можете да изтеглите от www.tweaknow.com.

Matrox Parhelia 512

От няколко години насам Matrox са в кома, изтикани от пазара за 3D-карти от мощната конкуренция. Наскоро обаче те направиха сериозна заявка да направят блестящо завръщане. И я направиха точно в подходящия момент – в отворилата се "дупка" между release-овете на другите компании. Така медиите могат да отделят подобаващо внимание на новия им продукт без да има опасност той да бъде засенчен от шумната маркетингова кампания на някоя друга фирма. Ето че и ние бързаме да ви представим новото им оръжие на пазара на 3D картите и да ви разкажем колко "опасно" ще бъде то.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

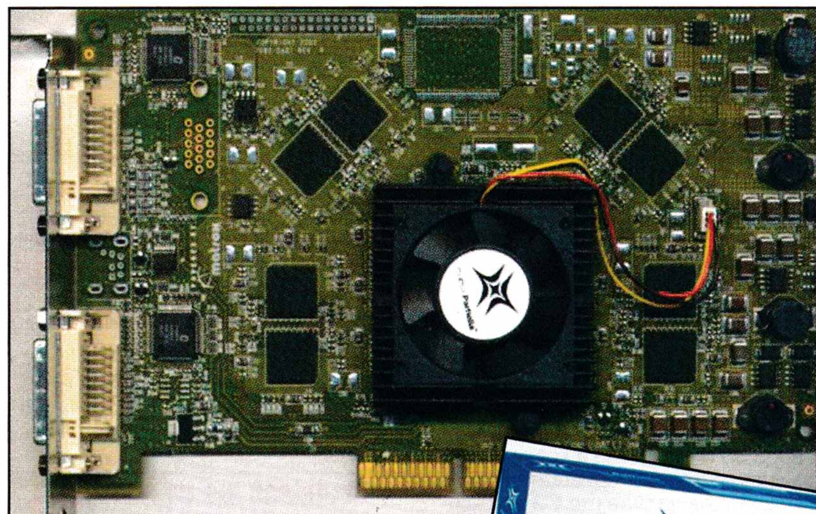


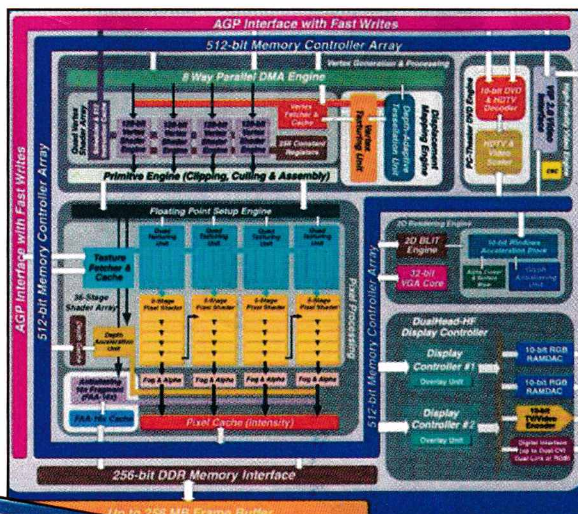


СПЕЦИФИКАЦИИ

- 0.15-микронен производствен процес
- 80 милиона транзистора
- 4 рендериращи конвейера
- 4 програмируеми vertex shader-и
- 256-битова DDR шина на паметта
- 256 MB максимална памет
- AGP 4/8X поддръжка
- Пълна съвместимост с DX 8.1

Може би най-първото нещо, което трябва да се обясни за Parhelia, е откъде идва това 512 в името. Както може би се досещате, ядрото на Parhelia няма нищо общо с досегашните продукти на компанията и е разработено специално като конкурентен на GeForce и Radeon продукт. За да бъде такъв, чипът трябва да има пълна съвместимост поне с DirectX 8.1 и съответно трябва да има vertex и pixel shader-и. Е, Parhelia има четири 128-битови vertex shader-и, а четири по 128 прави именно 512. Matrox твърди, че въпросните програмируеми vertex shader-и са съвместими с DX 9.0, но дори това да е така, чипът пак може да бъде ограничен до DX 8.1 съвместимост, ако pixel shader-ите не поддържат по-новото API. А те наистина не са съвместими с него и в резултат Parhelia на практика си остава DX 8.1 съвместим продукт. Това обаче не бива да ви заблуждава, създанието на Matrox има какво да предложи. Четирите vertex shader-и, за които стана въпрос преди малко, оформят четири рендериращи конвейера – същата бройка, която имат и конкурентните продукти. За разлика от тях обаче, всеки от рендериращите конвейери на Parhelia може да обработва по четири текстури едновременно, докато конкуренцията се справя едва с половината от това. Така Matrox нанасят своеобразен удар под пояса на всички върли поддръжници на цялата GPU история – тази особеност на Parhelia я очертава като фаворит при игрите, които за създаването на добра визия използват множество насложени текстури, вместо по-сложните за програмиране vertex и pixel shader-и. Интересен стратегически ход на Matrox, които така оставят конкуренцията да прокарва пътя с новите технологии, докато те се надяват да се облагодетелстват от бавното и мъчително преминаване към масова употреба на същите тези технологии, акцентирайки върху по-стандартни такива. Но да се върнем на pixel shader-ите на Parhelia. Те, макар и да не са съвместими с DX 9.0, имат едно важно преимущество пред, например, GeForce 4. Тези на Parhelia се състоят от пет етапа, докато тези на GF4 имат само два. На практика това означава, че Parhelia може да извършва по пет операции за един пиксел с всеки от четирите pixel shader-а за едно минаване, докато GF4 успява да се справи само с 2. Ето че покрихме основите на рендериращата "машина" на Parhelia, сега нека преминем към екстрите. Една интересна и да се надяваме –







полезна и функционална новост е Hardware Displacement Mapping-а. Той позволява на Parhelia да прилага т.нар. displacement map към някой 3D обект – процесът е подобен на налагането на текстурите, само че вместо да определя цветовете на различните пиксели от полигона, displacement map-а определя изместването на различните точки от обекта. Освен това, HDM позволява да се прилага една хватка, наречена "tesselation", която размножава полигоните на даден обект и го прави по-гладък и детайлен и да я прилага в различна степен на различните части от виртуалния свят така, че обектите найблизо до гледната точка да са найдетайлизирани, а по-далечните да са с по-малко полигони – т.нар. вариращ LOD (Level Of Detail). Нещо като mip-mapping се прилага и на displacement map-овете, което още повече намалява излишния трафик по шината на паметта. Друга новост е Fragment AntiAliasing-ът (FAA). Той представлява "умен" вариант на стандартния AA, който използва доста груб метод – размазва цялото изображение въпреки, че зъбатите ръбове се очертават едва от 5 до 10% от пикселите на екрана (това са данни от Matrox). Останалите пиксели принадлежат на по принцип леко размазани при прилагането си текстури, и на практиката допълнителното им "заглаждане", което се осъществява стандартния AA е напълно безсмислено. За това FAA избира само тези пиксели и ги "размазва" само тях, като останалите директно записва в frame буфера. В резултат, поне на теория, спадът на производителността от включването на Anti-Aliasing-а е многократно по-малък, което е и логично – дори и в най-лошия случай се обработват десет пъти по-малко пиксели от обикновено. Matrox обаче предупреждават, че технологията им за откриване и изолиране на ръбовете в изображенията не е перфектна и в резултат в някои случаи наблюдаващия може да стане свидетел на дефекти в изображението. Некачественото изображение изобщо не е характерно за Matrox и те, предполагам, ще се постараят да изгладят въпросните проблеми, също така както са се постарали 2D-картината да е на ниво. Много карти изкарват размазано изображение, сенки под буквите и други подобни дефекти, поради не особено качествени филтри. Тези филтри се поставят на аналоговите изходи на видеокартите за да се премахнат паразитните високи честоти от видеосигнала и да се осигури съвместимост на видеокартата със стандартите и правилата на FCC. Филтрите от по-ниско качество обаче не успяват да осигурят достатъчно рязка граница на пропусканите честоти и в резултат качеството на картината се влошава. Matrox обаче използват качествени филтри, които осигуряват кристална картина дори и при найвисоките резолюции. Друга новост е поддръжката на цели три монитора, свързани към картата едновременно. Това не е изненадващо, като се има в предвид, че именно Matrox навремето въведоха DualHead технологията. Освен за по-голяма работна площ под Windows обаче, трите дисплея ще имат и друга важна роля (стига да ги имате) – ще осигуряват реализацията на т.нар. Surround Gaming, при който двата монитора служат за разширяване на зрителното поле на играча и на практика позволяват използването на периферното зрение при игра. Звучи впечатляващо, но е и доста скъпо – два допълнителни монитора струват доста пари. Затова се съмнявам, че тази възможност ще навлезе в широка употреба.

Западните журналисти вече прекараха пробни образци от картата през ада на тестването, и ето какво откриха: Parhelia в повечето случаи е по-бавна както и от GeForce 4, така и (в повечето случаи) от Radeon 8500. Наистина, драйверите на този етап не са идеални, но не може да се очаква някаква коренна промяна в ситуацията с тяхното подобряване. При цена от близо $400 за Retail версията Parhelia предлага твърде малка производителност. Уникалните ѝ особености може и да накарат известно количество хора да си я купят, но

за масовия потребител новият продукт на Matrox няма да е изгодна покупка

В такъв случай е интересно какви са плановете на Matrox за бъдещето отвъд Parhelia – те твърдят, че няма да преминават на 6-месечния продуктов цикъл на NVIDIA, но все пак няма и да изпадат отново в летаргия. Именно от това зависи дали ще успеят да се завърнат на пазара, защото спорадичните пускове на продукти с интересен замисъл, но не особено успешна реализация едва ли са найдобрия начин не са най-добрият начин за постигането на тази цел.

Hardware news

Какви чипсети планира VIA?



Ето и отговора на този въпрос. На първо място са чипсетите на компанията за 64-битовите процесори на AMD - VIA K8T400, VIA 8T400M и VIA K8M400. Първият от тях вече бе демонстриран в работеща система на Computex изложението и има следните основни характеристики: поддръжка на AGP 8x, 8x V-Link и VT8235 южен мост. Масовите доставки на чипсета се очакват през третата четвърт на тази година и той ще се произвежда по 0.22-микронна технология. Другите два обаче ще се правят с 0.15-микронен производствен процес. Втората от тях ще има вградено Zoetrope "Lite" графично ядро и ще поддържа UMA. В случай че вграденото видео не е достатъчно добро, ще се поддържа и външен AGP 8x слот. И двата чипсета ще поддържат USB 2.0, ATA 133, 100 MB Ethernet и 6-канален AC'97 звук. Първите пробни бройки от K8T400 ще се появят през юли, а пък тези на K8M400 - през октомври тази година. Масовото производство ще започне в края на тази/началото на следващата година. Освен това налице ще е и нов чипсет за 32-битовите процесори на AMD - KT400, който се очаква да започне да се произвежда през третата четвърт на тази година. На фронта на Pentium 4 чипсетите на VIA (които все още са нелегални) също ще има новости - VIA P4X400, P4X600 и P4X800, като масовото производство на P4X600 са планирани за третата четвърт на тази година.

Разработва се DDR III

Парадоксално, но факт - комитетът JEDEC вече е започнал разработката на спецификациите на третото поколение DDR-памети, въпреки че до появата на DDR II памети на пазара има още доста време. От комитета са заявили, че е по-добре да започнат по-отрано. Според хвърчащата насам-натам неофициална информация, дебютът на DDR III ще се състои през 2006 г.

VIA се включва в HyperTransport консорциума

Въпреки че разработват чипсети за Hammer процесорите на AMD, VIA досега не се бяха включили в голямата група компании, официално обявили поддръжка на HyperTransport технологията. Ето обаче, че и този пропуск е поправен - те вече са официално членове на организацията.

AMD преминава към 0.13-микронен производствен процес

Въпреки че технологията не е изпипана докрай, AMD продължава да прави процесори с Thoroughbred ядро. В Япония (както винаги първи) са забелязани Athlon XP 2000+ базирани на новото ядро. Маркировката върху процесора е отговаряла на тази за Thoroughbred ядрата, като напрежението на ядрото по подразбиране е било 1.6V. Съществени отклонения в цената на новия Athlon XP 2000+ с Thoroughbred ядро спрямо стария такъв не се очакват, което комбинирано с очакваните отлични възможности за овърклокване на процесора би трябвало да го направи много изгодна покупка.

Chaintech ще се пробват в high-end пазара

Макар че досега бяха познати предимно като производители на ценово-ефективни решения, Chaintech са решили да се пробват да спечелят вниманието на хардуерните ентусиасти с три нови продуктови линии: Zenith, Apogee, и Summit. На пръв поглед дъната ще се различават от останалите по оригиналния кулер на северния мост и по ярко жълтия цвят на някои от слотовете/портовете. По-сериозните отличителни черти ще включват фабрично "закръглени" IDE кабели за Apogee, както и панел с 3 допълнителни USB порта, вход за микрофон и изход за слушалки. Самите слушалки, наречени с гръмкото име Body Theatre също ще бъдат включени в комплекта. Zenith дъната ще имат вграден IEEE 1394a (FireWire) контролер, а пък Summit ще бъдат по-скромно решение без кой знае какви особености. Първите дъна от новите серии ще бъдат с чипсетите VIA KT333, i845E и i845G и се очаква да се появят на пазара всеки момент.

Intel пуснаха Celeron на 1.8 GHz!



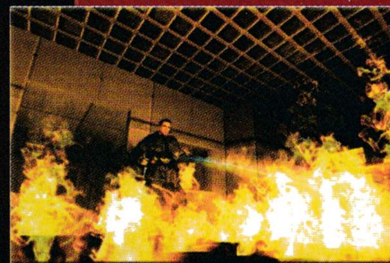
Intel вече предлагат нов Celeron на 1.8 GHz, който е базиран на ядрото на Pentium 4. Чипът изисква дъно със Socket 478 и притежава 128 kb cache.

Драйверите на ATI вече се наричат Catalyst

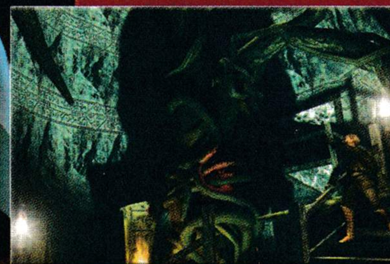
Канадците от ATi пуснаха нови драйвери за своите видеокарти RADEON обединени под названието CATALYST 02.1. Те се предлагат за всички версии на Windows и можете да ги намерите на диска към настоящия брой на списанието.

:: СЕПТЕМВРИ ЩЕ БЪДЕ МАЙ ::

ОЧАКВАЙТЕ...



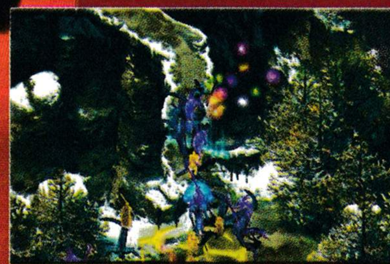
THE THING



CALL of CTHULHU



ARX FATALIS



ICEWIND DALE II

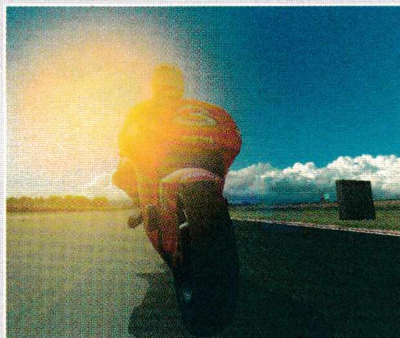
PC CLUB

www.pcclub-bg.com

24

РЕДАКЦИЯТА НЕ НОСИ ОТГОВОРНОСТ ЗА ВНЕЗАПНИ ПРОМЕНИ В ПУСКОВИТЕ ДАТИ НА ОБЯВЕНИТЕ ИГРИ

Moto GP



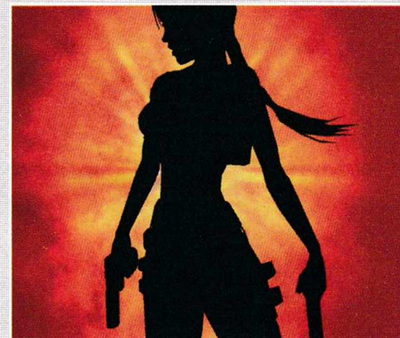
демо

Laxius Power



цяла игра

Tomb Raider 6



видео

ИГРИ

Counter-Strike 1.5	Актуализира CS до версия 1.5! Изисква Patch 1.1.1.0 за Half-Life!
All Tracks	Екшън рали. Демо.
Buzzing Cars	Екшън рали. Демо.
Medieval: Total War	Стратегия. Демо.
MotoGP	Мотоциклети. Демо.
Hyperspace Delivery Boy	Jump'n'Run. Демо.
Laxius Power	RPG. Цяла игра!
Ultima 1 Reborn	RPG. Ново демо.
Syberia	Куест. Демо.

ПРОГРАМИ

ABBY Fine Reader 6	Най-добрата програма за сканиране на текстове!
123 Screensaver Maker 2.2	Програма за правене на screensaver-и
Babylon	Универсален речник
CuteFTP 5.0	Най-нова версия на популярната FTP програма
E-Mail Remover	Позволява ви да триете поща директно на сървъра
Direct X 8.1b	Най-новия DirectX
FreeZip	Архиватор/разархиватор
MiRC 6.02	Най-нова версия на програмата за чат
MSN Explorer 7	Браузер за Интернет на Microsoft
Prima Fax	Програма за приемане и изпращане на факсове
Sandra 2002 Standart	Програма за тестване на вашето PC
SpamNet 1	Предпазва ви от нежелани рекламни пощи
Trillian 0.73	Най-нова версия на универсалната програма за чат
WinRAR 3	Универсален архиватор/разархиватор
Font Viewer 1.1	Програма за каталогизиране на шрифтове

АКТУАЛИЗАЦИИ

Half-Life 1.1.1.0	Най-нов patch за Half-Life. ЗАДЪЛЖИТЕЛЕН ЗА CS1.5!
GTA3 Patch 1.1	Patch за Grand Theft Auto 3
Duke Nukem: Manhattan Project 1.01	Patch за Duke Nukem: MP
Simon3D Patch	Patch за Simon3D
Radeon Win9x/ME Drivers 9039	Най-нови драйвери за видеокарти на ATI
Radeon Win XP Drivers 6094	Най-нови драйвери за видеокарти на ATI
Critical Update for Media Player 7.1	Задължителен patch за Media Player 7.1!
Critical Update for Media Player 8	Задължителен patch за Media Player 8!

ГАЛЕРИЯ

- Freelancer Movies
- Tomb Raider 6 - Hand of Fate
- Tomb Raider 6 - Gameplay
- Op.Flashpoint: Resistance
- Spider-Man Screensaver
- Blood - The Last Vampire - читателски клип